ATARI magazin

3 Mai/Juni '94
4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Game INSIDE

* NEU * NEU *
Doc Wires Solitaire Edition

Das aktuelle Interview: **Entwickler Richard Gore**

DFÜ: Die Datenautobahn mit ISDN

Spiele aus Polen
SPYMASTER
SYN BOGA WIATRU

Hardware
Soundsampler

Messebericht
Neues auf der Cebit '94

Workshops
TextPro+
Quick-Ecke
Programmiersprachen

Dolby Surround und Home Cinema



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Verlängerung 2/94

Lieber Atari Freund,

heute erhalten Sie nun die 3. Ausgabe für das Jahr 1994. Es ist unglaublich wie schnell die Zeit vergeht - ob da einer dran dreht? Ich weiß es nicht.

Ich weiß nur, daß mit dieser Ausgabe wieder alle Abonements, angefangen vom ATARI magazin, Diskline, PD-MAGazin bis hin zum SYZYGY, für das zweite Halbjahr verlängert werden müssen.

Wie gewohnt finden Sie in dieser Ausgabe wieder einen Umschlag mit allen erforderlichen Unterlagen.

Wichtig: Seite 14 lesen !!!

Bevor Sie ihn aber öffnen, sollten Sie zunächst die Seiten 14-15 "Keine Illusionen mehr...." durchlesen.

Außerdem finden Sie in dieser Ausgabe ein kleines Geschenk, das wir eigentlich schon zu Weihnachten beilegen wollten. Aber die Firma konnte die Parkscheiben nicht rechtzeitig ausliefern.

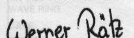
Wir hoffen, daß wir wieder ein interessantes Magazin für Sie zusammenstellen konnten. Damit dies auch so bleibt, sind wir aber auch auf Ihre Mitarbeit angewiesen. Beteiligen Sie sich also noch aktiver als bisher am ATARI magazin.

Jubiläumsangebot

Das Jubiläumsangebot, eigentlich nur gültig bis zum 4. April, verlängern wir noch bis zum 31. Mai. Die Gründe dafür können Sie ebenfalls auf der Seite 14 nachlesen.

So nun möchte ich Sie aber nicht länger von der Lektüre des ATARI Magazins abhalten und wünsche Ihnen bis zur nächsten Ausgabe eine gute Zeit.

Mit freundlichen Grüßen



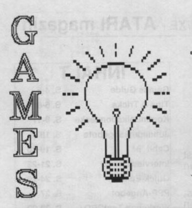
Werner Rätz

P.S.: Bitte Termin 16. Mai für Ihre Verlängerung unbedingt einhalten.

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Juni

Beachten Sie bitte die Seiten 18, 45, 54 (Werbeaktion) und 56.



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Space Dungeon

$2d Lives

$25 Level

Surf's Up

$34f0 Lives

Solar Star

$3f8a Lives

$84bb - ee,8a,3f unsterblich

Springer

$710 Lives

$70C, $70E Level

Star Wars II

$618 Lives

Submission

$487c Lives

Sebastian Wunderlich aus Bad Elster schickte uns die

LÖSUNG zu

"The Dallas Quest"

DALLAS QUEST

LIVING ROOM:
INVENTORY, DROP MONEY, TAKE BUGLE, E

ENTRYWAY:
TAKE ENVELOPE, LOOK ENVELOPE, N

RATIO:
TAKE SUNGLASSES, N

NEAR THE BARN:
LOOK OWL, OFFER SUNGLASSES, GO BARN

BARN:
DROP OWL, TAKE SHOVEL, S, S, S, W, W

PASTURE:
LOOK CATTLE, N, PLAY BUGLE, DIG, LOOK, LOOK TOMBSTONE, READ EPITAPH, E, N

DEN:
OPEN DESK, LOOK, TAKE POUCH, N

FIELD:
N, W, W, N

AIRSTRIP:
LOOK AIRPLANE, LOOK, LOOK RAY, GIVE ENVELOPE

JET:
OPEN KNAPSACK, LOOK KNAPSACK, TAKE PARACHUTE, JUMP

TREE:

OPEN POUCH, DROP PARACHUTE, GIVE TOBACCO

JUNGLE CLEARING:

CLOSE POUCH, S

JUNGLE PATH:

S, S, LOOK PARROT, TICKLE CHIN, S, S

RIVERBANK:

LOOK BOAT, LOOK SHOVEL, ENTER BOAT

DINGHY:

OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, ROW BOAT, PLAY BUGLE, S

TRADING POST:

OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, DROP ALL, PULL CURTAIN, LOOK, TAKE FLASHLIGHT, LOOK FLASHLIGHT, CLIMB LADDER, LIGHT FLASHLIGHT

TUNNEL:

DROP FLASHLIGHT, E, S, TAKE PHOTOGRAPH, CLIMB LADDER, DROP PHOTOGRAPH, E, S, TAKE POUCH, CLIMB LADDER, DROP POUCH, E, S, TAKE MIRROR, CLIMB LADDER, DROP MIRROR, E, S, TAKE RING, CLIMB LADDER, TAKE ALL, W

CANNIBAL VILLAGE:

UNLIGHT FLASHLIGHT, LOOK POLE, SHOW PHOTOGRAPH

CROSSROAD:

TAKE COCONUTS, W

NEST EGG:

OPEN POUCH, GIVE TOBACCO

CANNIBAL VILLAGE:

GIVE EGGS, GIVE MIRROR

NATIVES:

WAVE RING

CAVE:

WARM EGGS, LIGHT FLASHLIGHT

STATUE:

DROP RING, LOOK, TAKE MAP

J.R.:

NO

LIVING ROOM:

GIVE MAP

The Eidolon

Hier nun die 7 Levels für dieses Spiel. A steht für Anfang, D für Drachen. Die Drachen werden wie folgt besiegt:

Drache 1: Braucht zum Platzen 3 rote Kugeln

Drache 2: 6 rote und 5 gelbe Kugeln

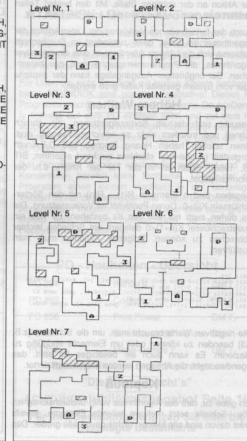
Drache 3: Ist der Drache blau, wirken nur grüne Bälle

Drache 4: Ist der Drache grün, benötigen Sie 10 rote, 10 grüne und 8 Gelbe Kugeln.

Drache 5: 8 gelbe Kugeln

Drache 6: 9 Blaue Kugeln

Drache 7: Keine Ahnung, vielleicht weiß ein Leser mehr. Bitte melden.



QUICKES SORTIEREN

Vor einiger Zeit habe ich hier einen Sortieralgorithmus vorgestellt, der die Zeitkomplexität n^(3/2) hat. Ich erwähnte, daß das In-situ-Sortieren noch schneller gehen kann, nämlich mit der Ordnung nlgn. Der Prototyp dieses schnellen Sortierens ist der Quicksortalgorithmus von Hoare aus dem Jahre 1960.

Quicksort

Seine Idee ist ziemlich simpel. Bei aufsteigender Sortierordnung teilt man die Elemente so auf, daß die des linken Teils alle kleiner als die des rechten Teils sind. Dazu nimmt man z.B. das erste Element und vertauscht die anderen entsprechend. Das Vergleichselement liegt nach der Aktion an der richtigen Stelle. Mit den beiden Teilen verfährt man dann genauso, bis die Länge der Teile 1 ist.

Durch das fortschreitende Verkürzen der Listen kommt der Logarithmus ins Spiel, denn zumindest im Durchschnitt halbieren sich die Längen. Allerdings ist dies ein rekursiver Algorithmus, die Programmiersprache muß das beherrschen. Bei ungünstiger Ausgangslage kann der explizite oder vom System gestellte Keller groß werden.

Höhere Weihen

Gesucht sind deshalb Sortieralgorithmen, die ähnlich schnell und trotzdem nicht so speicheraufwendig sind. Einen solchen haben Huang Binchao und D.E.Knuth vorgestellt (A one-way, stackless quicksort algorithm, BIT 26, 1986). Knuth ist in der Tat der Knuth, d.h. der Informatikpapst.

Gegeben sind n Elemente R(1),...,R(n) mit den Sortierschlüsseln K(i)>0. Deren Positivität ist Voraussetzung. Die Rs dürfen auch nur aus den Ks bestehen. Es wird ein Zusatzschlüssel K(n+1)<0 definiert, um Schleifen leichter abbrechen zu können. Folgende Aktionen muß man ausführen:

```
A1) l=1
A2) falls K(l)<0 gehe nach A6, sonst i=l, j=l, R=R(j), K=K(j)
A3) wiederhole j=j+1 bis K>K(j)
A4) falls K(j)>0, R(i)=R(j), i=i+1, R(j)=R(i), gehe nach A3
A5) R(i)=R, K(i)=-K, gehe nach A2
A6) K(l)=-K(l), l=l+1, falls l<=n, gehe nach A2, sonst Ende.
```

Die negativen Werte braucht man, um die Schleifen (z.B. A3) beenden zu können oder um Elemente endgültig zu plazieren. Es kann auch ein beliebiges Bit sein, das irgendwo steht, die Abfragen werden dann komplizierter.

Kopfnuß

Ich gebe zu, daß der Algorithmus völlig undurchsichtig ist. Die l-Schleife setzt mehrere teilende Elemente, jeweils links davon sind alle kleiner, rechts davon alle größer. Das

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

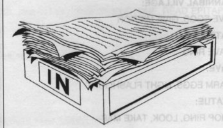
Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

wird in A5 mit "gehe nach A2" erreicht; das Vergleichselement wird bei A2 neu bestimmt. Wird in A6 das Vorzeichen zurückgenommen, sind R(1) bis R(l) korrekt gesetzt und l kann erhöht werden. Das Verfahren ist nicht sprungfrei ("gehe nach A3", die anderen Sprünge sind Schleifenenden).

Rainer Caspary

Sortieren nach Huang/Knuth

```
K(n+1)=-1
für l=1 bis n
  solange K(l)>0
    j=l; i=l; R=R(j); K=K(j)
marke: wiederhole j=j+1 bis K>K(j)
       falls K(j)>0
         R(i)=R(j); i=i+1; R(j)=R(i); springe zu marke
       R(i)=R; K(i)=-K
  schleifenende
  K(l)=-K(l)
nächstes l

Sortiert aufsteigend; für absteigendes Ordnen
schreibt man K<K(j) bei marke.
```

TIPS & TRICKS für den Joystick

Hier ein paar Tips, wie man den Joystick ansprechen kann ...

Der Joystick wird mit dem Befehl "STICK" und der Auslöseknopf mit dem "STRIG" - Befehl angesprochen, wobei die dahinter, in Klammern gesetzte Zahl (0 oder 1) den Port bestimmt.

Will man also den Joystick an Port 1 ansteuern, so muß der Befehl "STICK(0)" und an Port 2 "STICK(1)" heißen. Genauso verhält es sich bei dem Auslöseknopf. Um die Positionszahl der Stellung zu erfahren, tippen Sie einfach dieses kurze Listing ab...

10 ? CHR$(125):REM Bildschirm löschen

20 ? STICK(0),STRIG(0),STRICK(1),STRIG(1)

30 GOTO 20

So kann man zum Beispiel auch Soundefekte mit dem Joystick erzeugen. Anhand des jetzt abgebildeten Listings läßt sich ein Beispiel erzeugen...

Beispiellisting

```
10 ? CH$(125):SETCOLOR 2,0,0
20 ? "Testprogramme für Joysticksteuerung ...."
30 ? : ?: ?
40 ? "Bitte bewegen Sie nun Ihren Joystick ...."
50 IF STICK(0)=15 OR STICK(1)=15 THEN SOUND 0,0,0,0
51 IF STICK(0)=14 OR STICK(1)=14 THEN SOUND 0,72,10,8
52 IF STICK(0)=7 OR STICK(1)=7 THEN SOUND 0,121,10,8
53 IF STICK(0)=13 OR STICK(1)=13 THEN SOUND 0,60,10,8
54 IF STICK(0)=11 OR STICK(1)=11 THEN SOUND 0,108,10,8
55 IF STRIG(0)=0 OR STRIG(1)=0 END
56 IF STRIG(0)=0 OR STRIG(1)=1 THEN 50
57 GOTO 50
```

Programmerklärung

```
-----------------------------------------------------------
10 : Bilschirm wird gelöscht und schwarz eingefärbt
20 : schreibt "Testprogramm für....
30 : Macht drei Leerzeilen
40 : schreibt "Bitte bewegen ....
50 : Joystick in Ruhestellung - Ton aus
51 : Joystick nach vorne      - Ton "a" wird gespielt
52 : Joystick nach rechts     - Ton "tiefes c" wird gespielt
53 : Joystick nach unten      - Ton "hohes c" wird gespielt
54 : Joystick nach links      - Ton "tiefes d" wird gespielt
55 : Feuer gedrückt           - ABBRUCH
56 : Feuer nicht gedrückt     - keine Wirkung
```

So, das wars wieder einmal für heute. Ich wünsche Euch noch viel Spaß in dieser Ausgabe.

underground-SOFT / Kay Hallies

ATARIDISK - Der PC-XL Transformer

Viele von Euch werden sich schon gefragt haben, wie sie ihre alten Datenbestände vom XL auf den PC bekommen. Normalerweise gab es da zwei Möglichkeiten: Per Modem oder mit dem PC/XL Link.

Für User, die nicht so gerne mit langen Kabeln hantieren, bietet ATARIDISK eine günstige Alternative: Dieses PC Programm macht es möglich, daß man eine DoubleDensity Diskette auf dem PC einlesen kann und auf dem PC abspeichern und weiterverarbeiten kann. Auch der umgekehrte Weg, also das Schreiben von PC Daten auf eine XL-Diskette ist möglich.

Das Programm ist recht komfortabel aufgebaut und das Konvertieren bereitet keine Probleme. Leider hat das Programm einen kleinen Nachteil: In der derzeitigen Version ist nur das Schreiben und Lesen von DoubleDensity Disketten möglich. Das dürfte aber kein allzu großes Manko sein, da die meisten User eh' schon eine Floppyaufrüstung besitzen.

Dieses Programm, das auch im Lieferumfang von PC/XL Convert, dem Bilderkonverter für PC und XL, enthalten ist, ist Freeware und kann u.a. aus der ANTIC-Support Box des User-Mag unter der Nummer 04381 4739 gesaugt werden.

Ein Tool, das kein PC-User missen sollte !

Frederik Holst, Ulrich-Guenther Str. 101, D-24321 Luetjenburg.

Tel.:04381/4476,

FIDO-Netz: 2:242/255.5 (Nodelist .169),

SEVEN-NET: FREDDY@SPIRIT, FREDDY@POLARIS,

Z-Netz: FREDDY@1ST-TRAC.ZER,

Internet: freddy@1st-trac.gun.de

Flinke Bits Teil 4

Was ich in den ersten Teilen versäumt habe werde ich nun hier und jetzt nachholen. Jeder wird sich Warstei... ähm wahrscheinlich gefragt haben, was er denn davon habe, wenn er 10 Taktzyklen(TZ) einspare. Recht hat er, denn 10 TZ verarbeitet der Prozessor in 0,0000056 Sek. Man stelle sich aber vor, daß man diese 10 TZ in einer Schleife spart die öfters durchlaufen wird.

Ein Beispiel (mit beispiel Werten): In einer PLOT Routine werden insgesammt 29 TZ eingespart. Mit dieser Routine soll nun in einem GR. 8+16 Screen (320*192) Pixel jeder Punkt gesetzt werden. Die Ersparnis beträgt insgesammt:

320*192*29/1790000=0,995 Sek.

Man denkt sich nun: "Diese Sekunde weniger bemerkt man ja gar nicht". Dies ist nur halb Richtig, denn für den Prozessor ist es 'ne ganze Menge. Wenn man in Assembler programmiert, sollte man als Maß nicht Sekunden sondern 1/50 Sekunden(0.02 sek.) benutzen, da der Computer 50 mal in der Sekunde ein Bild an den Monitor sendet. Diese Art der Zeitvorstellung empfiehlt sich also besonders bei Grafikroutinen.

Daniel Pralle



Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

NEWS vom ATARI 8-Bit Emulator für den PC !

In der letzten Ausgabe berichtete ich von einem ATARI-XL Emulator auf Softwarebasis, der in diesem Frühjahr in den Staaten erscheinen soll. Leider war bei Drucklegung eine Demoversion immer noch nicht verfügbar. Dafür hat sich aber im Osten unseres Landes etwas getan: Hier hat ein findiger Programmierer angefangen, selbst einen Emulator zu schreiben. Natürlich ist das Produkt noch nicht so ausgereift, wie diverse C-64 Emulatoren auf dem PC, aber dennoch, ein Anfang ist gemacht, und ich finde, er kann sich sehen lassen.

Der Bildschirm wird mit 320*192 Punkten auf einem 640*480er Screen abgebildet, d.h. der ATARI-Bildschirm füllt nur etwa die Mitte des PC-Screens, der Rest wurde mit Farbröhren dargestellt. Zu Beginn dachte ich, was mag sich wohl hinter so einem kleinen Programm befinden? Ich testete den Selbsttest. Etwas verwundert stellte ich fest, daß der RAM Test immer noch so langsam ablief wie auf dem Ur-XL, dafür wurde der Sound des Audio-Tests auf der Soundblaster Karte ausgegeben! Dann machte ich ein paar kleine Spielereien mit der DisplayListe. Auch dies machte der Emu mit, auch wenn der Screen dabei etwas aus der Mitte rückte. Grafikmodi sind bis auf die ANTIC-Modis sowie 12 und 13 auch alle dabei.

Also dachte ich mir, programmierst Du mal ein paar kleine BASIC Programme. Sie liefen alle und auch kleine MC-Programme liefen, sofern sie keine Player oder DLIs benutzten.

Besonders gespannt war ich aber auf die mitgelieferten Programme. Doch da kam die die große Enttäuschung: Es war mir nicht möglich, weder die kleinen BASIC- und DOS-Programme, noch das in der Anleitung beschriebene ZORRO zu laden. Schade, vielleicht hat ein anderer User mehr Glück, wenn ja, dann schreibt doch mal, wie Ihr das gemacht habt. Insgesamt ein Produkt, das noch überarbeitet werden muß, aber ein Anfang ist gemacht und man kann damit auch schön die "guten alten Zeiten" wieder reaktivieren...

Noch ein Wort zur Geschwindigkeit: Man sollte sich keine Illusionen machen: Auf einem 486er DX/2 66 Mhz mit VLB-ET4000 Grafikkarte war die Geschwindigkeit immer noch unter der des Ur-XL. Dies liegt aber nicht am PC, sondern an der Programmierung des Emus. Hoffentlich macht der Programmierer weiter an diesem Projekt, es wäre für die XL-Gemeinde nur förderlich...

Wer sich das Programm einmal ansehen will, kann es aus der ANTIC-Mailbox, der ATARI-XL-User-mag Support Box, saugen: 04381 4739, Filename: AT800XL.ZIP.

Viel Spaß !

Frederik Holst

Mißverständnisse um das Turbo Link ???

Ich möchte hier ein Mißverständnis aus dem Weg räumen, das beim Lesen meiner Artikel möglicherweise aufgekommen ist. Es geht um das Turbo Link, das im Rahmen der DFÜ-Ecke ja nicht besonders gut weg gekommen ist.

Man könnte nun glauben, daß ich grundsätzlich etwas gegen das TL habe. Dem ist aber nicht so! Ich hatte das TL jahrlang in intensivem Gebrauch, verwende es jedoch seit einiger Zeit nicht mehr, weil die räumliche Distanz zwischen meinem Atari und dem PC zu groß geworden ist.

Ich halte das TL allerdings aufgrund meiner Erfahrungen für den Einsatz als DFÜ-Adapter relativ ungeeignet. Zum einen ist es mir nicht gelungen, ein 0815 Modem für 100 Mark von pearl agency anzuschließen, zum anderen konnte ich ein ZyXEL E1496G sowie ein Courier-Modem von U.S. Robotics nur mit 2.400 bps betreiben. Dies kann man



nicht auf die Modems zurückführen. ZyXEL ist mit seinen High-Speed Modems in Deutschland Marktführer, USR ist es in den USA. Damit zählen diese Modems zu den weltweit am verbreitesten, da leistungsfähigsten HS-Modems in der Preisklasse unter 1.000 Mark.

Erst nachdem ich die Handshakes im DFÜ-Adapter kurzgeschlossen hatte, konnte ich das pearl-Modem am Atari betreiben. Es mag Modems geben, bei denen dies nicht nötig ist, ein normales Hayes-kompatibles Modem macht jedoch ohne Handshakes schlapp! Diese Erfahrung habe ich nicht alleine gemacht, sie wird auch noch von einigen mir bekannten Atarianern geteilt.

Florian Baumann

Programmiersprachen

Im letzten Atari Magazin bat Rainer Hansen um Artikel, Berichte und Informationen zum Thema "Programmieren und Programmiersprachen". Ich entschloß mich daher, für die Anfänger unter uns Atarianern folgenden Bericht zuverfassen, der sich damit beschäftigt, wie man eine geeignete Sprache findet.

Beginnen sollte man am besten mit BASIC (noch besser mit Turbo-BASIC XL), weil es viele Befehle hat, und man z.B. durch einfaches eingeben von 'PRINT "Hallo" <Return>' sofort sehen kann was passiert und ein Erfolgserlebnis hat, ohne erst kompilieren zu müssen.

Es ist zu empfehlen sich ein Buch zuzulegen, welches sich mit dem Ata-

Kommunikationsecke

ri-BASIC beschäftig, um die Befehle und ihre Anwendung zu erlernen.

Die besagten Bücher bekommt man am besten, indem man die Kleinanzeigen des CF oder XL/XE-Mags durchliest. Sind nun eines oder mehrere solcher Bücher durchgearbeitet, hat man die Qual der Wahl für welche Sprache man sich entscheiden soll. Ich will hier nicht detailliert über jede Sprache berichten, ich denke das werden andere tun, sondern einen kleinen Überblick geben.

Es gibt zwei wesentliche Richtungen die man gehen kann (es ist natürlich auch möglich beide einzuschlagen): Zum einen die Softwareentwicklung für den Atari.

Will man Demos, Spiele mit vielen (Grafik-)Effekten oder schnelle (Strategie-)-Games schreiben, gibt es nur eine Möglichkeit, nämlich Assembler (siehe AM 3/93,Seite 40ff). Man kann sicherlich auch Quick, Action und T-Basic mit Assembler kombienieren, dieses kann aber unter Umständen ziemlich kompliziert werden. Anwendersoftware kann ruhig in Quick oder T-Basic geschrieben werden, da der Geschwindigkeitsgewinn niedriger als der Zeitaufwand ist.

Zum anderen die Entwicklung von Programmen zur Problemlösung, wie z.B. die Aufgabe aus dem ABBUC Magazin #32. Hierfür sollte man C oder Pascal benutzen, da dies die populärsten Sprachen auf den 16/32-Bit Rechnern (ST, TT, Falcon, Amiga, PC usw.) sind. Man schaue sich nur mal entsprechende Zeitschriften an (ST-Computer, DOS), und man hat dadurch schon einige Erfahrung, wenn man mal auf diese Rechner umsteigt.

Daniel Pralle

Atari Deutschland aufgelöst

Klammheimlich löste Atari zum 1.3.94 seine Deutschlandniederlassung in Schwalbach auf. Nachdem die Europazentrale schon im Mai nach Vianen in Holland verlegt wurde, scheint man der Überzeugung zu sein auf die deutsche Filiale verzichten zu können.

Atari zog erst 1992 von Raunheim nach Schwalbach in die unmittelbare Nachbarschaft der hadeka-Zentrale. Während des Baus des kostspieligen Gebäudes gab es in Schwalbach und Eschborn einige Skandale, weil es die Baufirma nicht termingerecht fertigstellen konnte. Vor Ort konnte man nicht viel erkennen. In den Regalen türmen sich immer noch Aktenordner, ein blauer Lieferwagen mit dem Atari-Logo stand vor dem Eingang. Ansonsten wirkt das Gebäude ziemlich verlassen. Ein Maklerschild deutet darauf hin, daß auch das Lager aufgelöst wird.

In der deutschen Niederlassung arbeiteten früher mehr als 60 Mitarbeiter, zum Schluß waren es nur noch drei die dort die Stellung hielten. Auch diese sind Anfang März endgültig nach Holland umgezogen.

Was dieser Schritt für den Markt bedeutet ist nicht abzusehen. Schon seit einiger Zeit konnte Atari mit ihren Computern keinen großen Absatz mehr verbuchen.

Der ST, der 1985 als PC-Schreck auf den Markt kam, war der letzte große Erfolg. Die Entwicklung des TT zog sich in die Länge, ST-Laptop etc. fanden keine Akzeptanz.

Die Hoffnungsträger Falcon und Jaguar werden wohl auch nicht an die Glanzzeiten der Vergangenheit anknüpfen können, zumal es hier einige schwerwiegende Lieferschwierigkeiten gibt. Dieses Phänomen hat Atari auch nicht durch die Zusammenarbeit mit IBM aus der Welt schaffen können.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

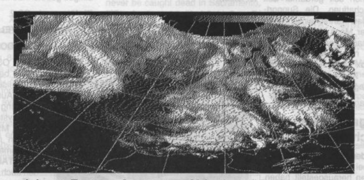
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete 1984

Die neue Preisfrage: Die Titelbildkarikatur ist a) Clint Eastwood b) Werner Rätz

Einsendeschluß ist der 4. Juni 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Heinz Schulz

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Henryk Menzel, Ulrich Thiele, Uwe Jacob, Uwe Pelz

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Peter Landgraf, Uwe Wülfken, Gero Quitschalle, Ingolf Rau, Nico Lachmann

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Ruft man bei der deutschen Atari Support Box an, erhält man nur die Auskunft "Kein Anschluß unter dieser Nummer". Nach Aussagen von Sevo Stille, dessen Mailbox der Atari Box als Server im MausNet diente, war sie am 17.3. noch online, "aber wenn sie tütt ist, ist sie tütt..." Die Box stand angeblich schon seit geraumer Zeit vor der Abschaffung. Die Supportgruppen werden wahrscheinlich demnächst von der Maus Halle übernommen, ein genauer Termin ist diesbezüglich noch nicht bekannt. Ob die Hallenser Box jedoch einen Programmteil für XL/XE einrichten wird, ist mehr als fraglich.

Florian Baumann

Programmieren Leichtgemacht

Leider muß der Kurs diesmal ausfallen, da sich bei dem Programm einige Komplikationen herausgestellt haben. In der nächsten Ausgabe wird das vollständige Listing in verbesserter Form noch einmal abgedruckt. Der nächste Kurs wird also nächstes mal etwas länger als sonst.

Ich danke für Euer Verständnis und wünsche Euch noch viel Spaß bei dieser Ausgabe.

underground-SOFT / Kay Hallies

Hallo Atarianer,

ich möchte hiermit an alle apellieren, etwas mehr für den Erhalt der Atari-Szene zu tun. Bisher sind es noch viel zu wenige, die für den Atari neue Programme schreiben oder sonst irgendwie dafür sorgen, daß er nicht ganz verschwindet. Denkt immer daran, der kleine Atari lebt von den wenigen Idealisten, die noch übrig sind.

Was die Diskusion um den St im Atari-Magazin angeht, so wißt Ihr sicher, daß ich strickt dagegen bin den ST ins Atari-Magazin mit aufzunehmen. Ich habe jedoch volles Verständnis dafür, daß Herr Rätz ST-Software im Atari-Magazin anbietet. Ich muß hier jedoch klar sagen, daß ich mehr Atari XE/XL Besitzer mit einem Amiga als Zweitcomputer kenne als solche mit einem ST. Vielleicht sollte Herr Rätz auch ein wenig Handel mit Amiga-Software treiben (natürlich nur, wenn der XE/XL nicht darunter leidet).

Zum Schluß habe ich noch eine Bitte an alle Benjy-Soundmonitor-Benutzer. Ich brauche für das PD-Mag neue Musikstücke. Bitte schickt mir doch mal ein paar SNG-Files zu. Es gibt



THE TOWER OF LONDON AND TOWER BRIDGE

Originalsoftware und PD's zu gewinnen! So, das wär's dann. Ich hoffe, daß es Power per Post noch weitere 10 Jahre gibt und wünsche Euch allen auch weiterhin viel Spaß mit dem 8-Bit Atari.

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

5. Computertage

Ja, am 29. und 30. Oktober öffnet Elmshorn wieder die Computer-Tore. Denn dann sind wieder die Computertage in Elmshorn angesagt. Dieses ist eine Computermesse, die mit verschiedenen Computersystemen ausstellt. Also nicht wie bei der CEBIT, wo man nur PC und Zubehör findet. Hier wird wieder alles vertreten sein, vom Schneider CPC über C-64, ATARI XL/XE, PC. Auch wir werden wieder dort austellen - aber wesentlich größer als letztes Jahr.

Auch wie letztes Jahr findet die Messe in der KGSE (Gesammtschule) in Elmshorn statt. Dieses Jahr ist auch ein Virenprofessor aus Stuttgart da, der einen Vortrag über Computerviren hält. Anschließend hat man dann die Möglichkeit sich ausgiebig zu informieren. Bei uns am Stand wird auch einiges geboten. So zum Beispiel:

Einführung in OS/2

Einführung in NOVELL DOS7

Einführung in MS-DOS 6.2

Außerdem wird ein OS/2 Quiz veranstaltet, bei dem es schöne Preise zu gewinnen gibt. Auch ausgiebige Beratung für die Betriebssysteme NOVELL DOS7, MS-DOS 6.2, OS/2 kann man am Stand bekommen. Auch die guten ATARI-8-Bitter werden auch vertreten sein.

PD's und Shareware können auch bei uns gekauft werden, und wenn alles gut geht, werden wir den Service, den IBM auf der CeBit angeboten hat (kostenloses downladen der OS/2 Programme), ebenfalls anbieten. Wir brauchen jedoch noch so einiges von der Firma IBM.

Das alles und noch viel mehr findet Ihr auf unsrem ca. 24 m² großen Stand. Also schaut vorbei, es lohnt sich. Weitere Informationen gibt es kostenlos gegen Rückporto (1,-DM) bei:

COMPY-TECH / Kay Hallies

Kennwort: 5. Elmshorner Computertage, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Ach so, der Eintritt ist !!! FREI !!!

Kommunikationsecke - INTERNET

Internet Online

News aus dem Internet

Heute geht es besonders um diverse 8 Bit Emulatoren

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

From: darekm@microsoft.com (Darek Mihocka)

Subject: PC Xformer (Atari 8-bit emulator for DOS)

I've seen various posts recently talking about an 8-bit emulator for the PC and where to get it. The one I'm working on, PC Xformer (an MS-DOS port of ST Xformer) is not in beta testing or yet available anywhere, so claims about it sightings should be taken with a grain of salt. It read one post about an emulator that requires SuperVGA 640x480x256 mode. That is not PC Xformer. So let's lay some rumors to rest.

I did show an early version of PC Xformer about 2 years ago at the Chicago Atarifest and I will be showing a more complete version of it next month at the Sacramento Atarifest and passing out some information about it. Since most people would never be caught dead in Sacramento, MAIL me (not email) your name and mailing address and I'll send you that info:

Darek Mihocka 14150 N.E. 20th St. #302 Bellevue, WA 98007

Here is a quick summary of what PC Xformer does and major changes from ST Xformer:

- runs on any 286/386/486/Pentium or non-Intel processor that emulates at least a 286.

- full speed emulation on roughly a 386/20. 286s will run slower. A 486/66 emulates 8 times faster than normal. Fast enough? <grin> An option allows you to slow down to roughly normal speed.

- requires a VGA card only, not a SuperVGA, since it uses 320x200x256 mode. Overscanned programs don't go beyond 320x200.

- GTIA, DLIs, and PM/G are supported. (unlike ST Xformer which didn't support any of those graphics features due to the slow speed of emulation and crippled graphics of an ST)

- at the moment, no support for using the Xformer Cable. Transfer your 8-bit files to the ST using the Xformer Cable and then use those files on the PC, or use SIO2PC.

Other info (such as a compatibility list, beta testing info, etc) will be mailed out later on, so send in your mailing addresses.

I don't read this newsgroup on a regular basis so please send questions by mail.

- Darek

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Keine Ahnung. Schreiben Sie uns an welchen Themen Sie interessiert sind. Wir warten auf Ihre Aktivität!!!

Kommunikationsecke

From: drichard@isle.waterloo-rdp.on.ca (Daryl Richards)

Subject: Re: PC Xformer (Atari 8-bit emulator for DOS)

Date: Thu, 3 Mar 1994 02:17:25 GMT

Darek Mihocka (darekm@micro-soft.com) wrote: > - full speed emulation on roughly a 386/20. 286s will run slower. A 486/66 emulates 8 times faster than normal. Fast enough? <grin> An option allows you to slow down to roughly normal speed.

Ohhh... Not bad.. Although, other people got 6502 emulators running on the 68000 a litle faster than you did.. So, maybe other people can get your Intel code to run faster, too... :-)

> GTIA, DLIs, and PM/G are supported. (unlike ST Xformer which didn't support any of those graphics features due to the slow speed of emulation and crippled graphics of an ST)

How are the ST's graphics crippled compared to the PCs, at this resolution? Are you talking about having to deal with bit-planes, instead of the easier byte-per-pixel? Or what?

(I don't need flames from everyone - I know Darek from quite a while back, and have had this 'discussion' with him before..)

From: ahrens26@wharton.upenn.edu (Richard L. Ahrens)

Subject: Re: 8-Bit Emulator on ftp.wustl.edu

Date: 28 Feb 1994 20:05:47 GMT

thester@nyx.cs.du.edu (Uncle Fester) writes:

> Speaking of "crash"... I ftp'd the thing today and so far, all I've been able to get it to do is print out the docs to the screen and to a file. Everything else that I've tried just locks up and requires a re-boot. Not knowing German hasn't helped at all as you would expect. I knew it was too good to be true. :-(

I FTP'd it too and have gotten it to run, although not very well. But I suspect this is as good as it gets right now, since it was described as extremely under development. This is an understatement. ;)

Are you loading your VESA driver before you run the emulator prog? If not that could be causing the crashes.

My experience thus far: The emulator runs but there are rainbow patterns displayed in the top 1/3 of the screen. I get a very small window with the ATARI screen, which is not updated properly and has black lines running through the blue background at times. Also, the "top" of the screen starts about 2/3 of the way down, and the cursor wraps around to the physical top of the window as I press RETURN to move the cursor down. I haven't attempted any load or save operations yet. Oh, I get sound too from the PC speaker.

One other thing I forgot about the emulator...

The 'Y' and 'Z' keys are reversed!!!!! (I think those are the ones, I only used it three times)

From: hoosier@rider.cactus.org (Jerry Dunham)

Subject: Re: 8-Bit Emulator on ftp.wustl.edu

Date: 1 Mar 94 11:57:31 GMT

ahrens26@wharton.upenn.edu (Richard L. Ahrens) writes:

> One other thing I forgot about the emulator... The 'Y' and 'Z' keys are reversed!!!!! (I think those are the ones, I only used it three times)

The "Y" and "Z" keys aren't reversed. That's just a standard German keyboard. If you ask a German, he'll tell you YOURS is reversed!

Keine Illusionen mehr!!! - oder doch?

Liebe Atari-Freunde,

die jetzige Verlängerung möchte ich dazu nutzen, zur aktuellen Lage auf dem XL/XE-Bereich Stellung zu nehmen.

Seit längerer Zeit habe ich ein ungutes Gefühl in der Magengegend, und ich hoffe, daß ich die richtigen Worte wähle, damit ich nicht mißverstanden werde.

Schon in den letzten Ausgaben habe ich auf die Problematik der sinkenden Mitgliederzahlen und den zurückgehenden Bestellungen hingewiesen.

Damit Sie aber ein Gefühl für die aktuelle Lage bekommen, möchte ich Ihnen zunächst einen Überblick über das Konzept von Power per Post geben.

Das Konzept

Unsere Arbeit für die Atari's stützt sich auf mehrere Grundpfeiler, die, bildlich gesprochen, das ATARI-Haus tragen.

1) ATARI magazin inkl. Diskline

2) PD-MAGazin

3) SYZYGY

4) Bestellungen

Wie Sie ja wissen gab es nach der Einstellung des alten ATARI magazin's die Diskline, deren Aufgabe es war den Kontakt zwischen uns nicht abbrechen zu lassen. Dieser Aufgabe ist die Diskline-Diskette auch voll gerecht geworden. Ohne Sie wäre auch das neue ATARI magazin nie entstanden.

Später kamen noch das PD-MAGazin und jetzt das neue SYZYGY dazu.

Zusammen mit den Bestellungen sichern diese Produkte unsere aktive Arbeit für die Atari's.

Für Ihr Verständnis möchte ich noch einmal erwähnen, daß jedes Produkt

für sich allein keine Überlebenschance hätte. Nur zusammen entwickeln sie die Kraft, die für die weitere Zukunft notwendig ist.

Bisher konnten wir sinkende Mitgliederzahlen immer dadurch ausgleichen, daß wir das PD-MAGazin und jetzt das SYZYGY anbieten.

In letzter Zeit kommt aber noch das geringe Bestellaufkommen dazu.

Und hier, meine ich, dürfen wir uns keiner Illusion mehr hingeben. Seit einem Jahr versuchen wir mit Sonderangeboten, Sommeraktionen, Weihnachtspaketen, Jubiläumspreisen und vielen Dingen mehr, diesem Trend entgegenzuwirken.

Fakt ist aber, daß nicht mehr User bestellen als vorher - leider! Rechnerisch bedeutet das ganz klar, daß unter dem Strich sogar weniger Einnahmen stehen als vorher.

Preissteigerungen

Hinzu kommt noch, daß (seit einigen Jahren) die Preise stetig steigen. Kaum ein Bereich bleibt dabei verschont; Lebensmittel, Benzin, Versicherungen, Miete. Die Liste ließe sich fast unendlich weiterführen. Auch wir haben darunter zu leiden. Satzkosten, Belichtungskosten, Druckkosten, Portokosten, sogar die Versandtaschen und viele kaum wahrnehmbare Kleinigkeiten schlagen auf die Kosten.

Daneben sind die Preise für XL/XE-Produkte immer mehr gefallen. Zum Vergleich hier nur 2 Beispiele: Vor einigen Jahren hat eine Lazy-Finger-Diskette 25,- DM (heute 7,- DM) gekostet (siehe ältere Computer Kontakt) und der 16K Bibomon (heute 25K Bibomon) kostete früher einmal satte 448,- DM (heute 149,- DM).

Nun ist guter Rat teuer (schon wieder teuer), um eine sinnvolle Lösung zu finden.

Sicherlich glauben Sie, daß jetzt die wahnsinnige Preiserhöhung kommt. Falsch gedacht - so ist unser Konzept nicht ausgelegt.

Wir wollen nicht den treuen User, für den wir gerne tätig sind, noch für seine Treue bestrafen.

Die große Hoffnung für die Zukunft

Vielmehr haben wir eine Illusion bzw. Hoffnung, die mit Ihrer Hilfe und Ihrem Verständnis wahr wird.

Die neue Hoffnung

Ich habe vorhin die 5 Pfeiler angesprochen, die das ATARI-Haus tragen. Nachdem nun die Mitgliederzahlen und die zusätzliche Bestellungen in den letzten 2 Jahren abnehmen, müssen die restlichen Pfeiler noch mehr unterstützt werden.

Dies bedeutet konkret, daß sich diesmal alle, die noch nicht das PD-MAGazin oder das SYZYGY abonniert haben, für ein Abonnement entscheiden. Am besten wäre es, alle würden sich für die 99,- DM Mitgliedschaft entscheiden.

Für den einen oder anderen User würde dies bedeuten, daß er im Durchschnitt ca. 25,- bis 50,- DM mehr in einem halben Jahr für sein Hobby aufbringen müßte. Dafür wird ihm aber auch viel geboten.

Ich möchte nur zur Erinnerung einmal aufzählen, was in so einem Komplettangebot alles enthalten ist.

Komplettangebot

3 Ausgaben ATARI magazin, 3 Disklines, 3 PD-Magazine, 3 SYZYGY, 5 PD's/oder 5 Lazy-Finger/oder 5 Quick magazine und 3 Programme.

Dies alles gibt es für ein halbes Jahr zum Preis von 142,- DM. Ich glaube, es gibt sicherlich Hobbys, die mehr Geld in dieser Zeit verschlingen. Im PC-Bereich kostet bereits ein neueres Spiel schon soviel wie unser komplettes Halbjahresangebot.

Wir finden diese Lösung insofern gut, da wir so auch weiterhin unsere Arbeit sinnvoll fortsetzen, und auch weiterhin günstige Sonderangebote machen können; ob diese dann genutzt werden oder nicht, ist dann nicht mehr so ausschlaggebend. Auf jedenfall sind wir so wieder unabhänger von zusätzlichen Bestellungen, und Sie bekommen, wie auch bisher, für das gleiche Geld die selbe Leistung geboten.

Damit wäre uns allen geholfen. Vielleicht sagen jetzt viele, das ATARI Magazin bräuchte ich, SYZYGY nicht, oder ATARI magazin und SYZYGY ja -PD-MAGazin nein. Sie sollten sich aber überlegen, daß wir die Preise für die einzelnen Produkte nur so niedrig halten können, weil wir alles zusammen als ein Konzept entwickelt, und die Produkte nur zusammen eine Chance haben.

Der andere Weg wäre, die Einzelpreise für diese Produkte zu erhöhen, damit sich jedes Produkt alleine rechnet.

Ich glaube aber, und so war schon immer unsere Einstellung, daß wir viel für wenig Geld bieten.

Ich hoffe, diese Ausführungen waren nicht zu kompliziert - ich habe sie tagelang im Kopf herumgetragen, um die richtigen Worte zu finden.

Kein Zwang

Ach ja, zum Schluß möchte ich noch darauf hinweisen, daß es keinen Zwang gibt unseren Vorschlag anzunehmen. Nachdem Sie jetzt den Umschlag geöffnet haben, werden Sie wieder für das ATARI magazin, PD-MAGazin und SYZYGY einen getrennten Bestellschein finden.

Dies bedeutet, es gibt kein aufgezwungenes Komplettangebot, jeder kann sich frei entscheiden, ob er meinem Vorschlag folgen möchte, um somit die Arbeit um die XL/XE-Szene auch weiterhin tatkräftig zu unterstützen.

Ich hoffe, daß ich mich hier keiner Illusion hingebe, die dann wie eine Seifenblase zerplatzt. Aber ich bin ein positiver Mensch und glaube an Ihr Verständnis und Ihre Unterstützung. In der Hoffnung auf viel Post (mit so vielen Verlängerungen als möglich) verbleibe ich mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

Werner Rätz

AM - Kommunikationsecke

Lieber Herr Rätz,

erst einmal meinen Glückwunsch zum 10-jährigen Jubiläum des Verlages. Ich dachte mir, es wird doch einmal Zeit, daß sich jemand bei Ihnen und den vielen fleißigen Helfern bedankt. Es ist schon erstaunlich, mit welcher Begeisterung Sie jedes mal die Seite 3 des ATARI-Magazines darbringen. Ganz sicher gehört es zu den Aufgaben eines Herausgebers, kritisch über die Resonanz der Zeitung zu berichten und zu analysieren. Ich finde es gut, auf welche Art und Weise sie versuchen Schwung in die XE/KL Szene zu bringen und möchte mich bedanken. Es muß ja jemanden geben der klipp und klar sagt, wie es um unseren ATARI bestellt ist. Deshalb sehe ich die mahnenden Worte auch nicht als Nörgelei sondern immer nur als eine Art der Aufmunterung an. Augenwischerei hat noch niemandem genutzt und ein Patentrezept gegen fallende Mitgliederzahlen und steigende Kosten habe ich auch nicht.

Für mich steht aber auch fest, daß man für Qualität bezahlen muß. Ein Hobby kostet nun meistens mal etwas und von nichts kommt auch nichts. Vergleicht man auch mal die Kosten, die zum Beispiel ein PC verursacht, so wird man auch sehr schnell feststellen, daß ein ATARI Besitzer wirklich gut bedient ist.

Auch die immer mal wieder aufkommende Diskussion um die Bezugsweise der Zeitschrift kann ich überhaupt nicht verstehen. Mir gefällt es, mich jedes halbe Jahr wieder aufs neue entscheiden zu können, ob ich das ATARI-Magazin noch haben möchte oder nicht. (Gibt es wirklich Leute die das AM nicht mögen?)

Auch den Bonus finde ich ganz prima. Ich kann mir nur nicht verstellen, daß eine solche Sache auch wirtschaftlich ist. Programme die ich gratis bekomme brauche ich natürlich nicht zu kaufen. Aber es kann auch sein, daß ich das vollkommen falsch sehe und sich ein Bonusangebot gerade gut rechnet, vielleicht klärt mich mal jemand auf? Das Jubiläumsangebot aus Magazin 2/94 hat mir diesmal besonders gut gefallen. Wer bei solchen Preisen nicht zuschlägt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen oder der hat schon alles. Ich kann mich übrigens nicht erinnern, schon jemals eine so große Hardwareliste mit 10 Prozent !!! Rabatt für den ATARI gesehen zu haben.

So, nun noch zu einer anderen Betrachtung zum selben Thema. Ich habe auch festgestellt, daß es noch einen anderen Weg gibt, um sich als User preisgünstig mit Programmen zu versorgen und sich den einen oder anderen Hardwarewunsch zu erfüllen. Es ist doch eigentlich ganz einfach. Das ATARI Magazin bietet jede Menge Möglichkeiten einen begehrten Gutschein zu erhaschen. Wie steht es denn zum Beispiel mit einem für 50,-, 75,- oder sogar 150 Deutsche Mark beim Programmierwettbewerb. Ich habe festgestellt, auch das noch so kleine Programm wird belohnt und Sieger ist vor allem nicht nur der Programmeschreiber, sondern die ganze ATARI Gemeinschaft.

Wenn ich mir vorstelle was für einen Kopfstand ich machen müßte, damit ein Programm in einem PC-Magazin erscheint und welcher Aufwand nötig ist, eine Programmiersprache auf einem PC-Rechner zu erlernen; da lobe ich mir doch meinen 800 XE. Hier ist doch eigentlich alles ganz einfach: 79 Befehle hat die Standart-BASIC-Version auf meinem Rechner. Ein Standart auf dem PC ist vergleichsweise das QBASIC. Eine einfache Version davon hat aber auch schon mehr als 230 Befehle.

Aber brauche ich als Hobbyprogrammierer wirklich so eine Menge? Ich kann natürlich nur für mich sprechen, 230 Befehle sind verlockend und machen auch was her. Experten kommen damit bestimmt ganz wunderbar zurecht. Fragt man aber mal einen PC Besitzer (ich meine die Leute, die sich einen PC unter den Weihnachtsbaum stellen), was machst Du eigentlich damit? - so höhre ich meistens: Ich kann das eigentlich gar nicht so richtig sagen, da ist ein Schreibprogramm, das ich ... aber mit der Anpasssung ist das so eine Sache und außerdem läuft dann das Spiel nicht mehr und die Batch-Dateien sind mit etwas durcheinander gekommen. Dafür entwickelt sich der Michelangelo-Virus prächtig, aber ab und zu lasse ich dafür das Anti-Virusprogramm... wenn da nur nicht



Zahlenrätsel
Gleiche Zahlen bedeuten gleiche Buchstaben.
Viel Glück beim Rätseln wünscht

Leserbriefe - Kommunikationsecke

die Sache mit den komprimierten Laufwerken... und was das alles kostet...

Ihr seht, liebe ATARI-Besitzer, wie gut wir es doch eigentlich haben. Viele Probleme die ein PC-Besitzer hat kennen wir doch überhaupt nicht. Und ein Programm zeichnet sich auch nicht unbedingt durch seine Länge aus. Aber bitte, wer denkt, daß sich Qualität proportional zum Speicherplatz entwickelt, dem ist nicht zu helfen - Herzlichen Glückwunsch! So weit wollte ich jetzt eigentlich nicht vom Thema abkommen, denn der ATARI ist doch wesentlich interessanter für mich.

Also zurück zum Programmierwettbewerb und diversen Gutscheinen. Manche User vertreten die Meinung, "Ich kann nicht programmieren" oder "Ich bin nur ein Anwender! Wie soll ich da einen Gutschein bekommen?" Nun, auch diesen ATARI-Freunden kann geholfen werden.

In der Rubrik "Tips und Tricks" gibt es ja auch Einkaufsgutscheine und zwar bis zu 20 DM. Warum sollte denn eigentlich ein Tip zu einem Anwenderprogramm weniger interessant sein als eine BREAK-SPERRE oder eine RESET-SICHERUNG? Ich freue mich auch mal über Erfahrungen die mit SAM oder KRIS oder anderen Anwendungen gemacht wurden, also ran ans Papier, die Adresse des ATARI-Magazins kennt wohl jeder.

Und noch was, lieber Anwender, schaue Dir doch einmal das neue SYZYGY an, auch dort kann man schreiben, was das Zeug hält; na und die Preise erst!

So, jetzt ist bei mir natürlich auch noch ein anderer Typ, der Joystickrüttler, an der Reihe. Lieber Spieler, egal ob mit oder ohne Joystick, hast du schon mal etwas von "Games Guide" gehört? Auch dort kann man Mäuse machen, bis zu 5 Mark. Ich könnte mir vorstellen, daß Werner Rätz für besonders interessante Lösungen, zum Beispiel Karten oder Bilder auch mal extra etwas springen läßt?

Etwas anderes will ich natürlich auch nicht vergessen, die Preisausschreiben. Wer da nicht mitmacht ist selber schuld, bei mir hat es schon zweimal zu einem Preis gereicht. Also nichts wie ran, Karte ausfüllen und dann ab in den Briefkasten. Die 80 Pfennig Porto müssen natürlich geopfert werden, aber bei den Chancen... das müßte doch mit dem Teufel zugehen wenn's da nicht irgendwann einen Preis gibt. Und sicher sind es die kleinen Dinge im Leben, die am meisten Freude machen.



So liebe ATARIANER, ich habe nun hoffentlich genug geredet über das was man alles machen kann. Mein eigentliches Anliegen, der Dank an diejenigen, die das ATART-Magazin ständig unterstützen, soll aber bei mir auch nicht zu kurz kommen. Da sind zum einen die freien Mitarbeiter, eine Liste findet Ihr im Impressum am Ende des Magazins, zum anderen die fleißigen Leser, die sich aktiv an der Gestaltung beteiligen. Alle aufzuführen wird sicherlich zu viel. Deshalb erwähne ich namentlich nur diejenigen, die für meine eigene Arbeit mit dem XL besonders interessant und wichtig waren und sind.

Da ist zum Beispiel Thorsten Helbing, der sich mil der DISK-LINE so viel Mühe macht und den Workshop "WASEO-Publisher" gestaltete. Es war für mich eine Freude das zu lesen, weil nicht soviel Computerlatein vorkam. Es macht einfach Spaß mit dem Publisher zu arbeiten.

Auch die BASIC-Einsteigerecke mit Lothar Reichardt möchte ich lobend erwähnen. Der Texteditor von Kay Hallies nimmt auch schon Form an, vielen Dank. Unter den aktiven Lesern ist mir besonders Thomas Grasel aufgefallen, der mir mit einem prima Lösungsvorschlag weiterhelfen konnte.

Die beste Idee für die Gestaltung des ATARI-Magazin's hatte aber Rainer Hansen - ich hoffe, daß das Thema Programmiersprachen wie ein Blitz einschlägt. Die Idee ist einfach genial und für jeden zugänglich. Wer das vergessen hat, sollte unbedingt noch einmal im AM2/94 die Seiten 14 und 15 lesen. Ich selber habe schon jede Menge Vorstellungen was das werden könnte und brüte auch schon eine Idee aus.

So, meine lieben ATARI-Fan's, es ist Zeit, daß dieser Brief zu Ende geht. Ich hoffe, er erfüllt seinen Zweck und ist nicht umsonst geschrieben. Sagt doch bitte auch nicht immer, was die anderen besser machen könnten: denn "Selbst ist der ATARI-User!"

Uwe Jacob

Korrektur

Ergänzung zum Biboassemblerlisting auf der Seite 53 im letzten ATARI magazin.

Zum Bericht 512K-Odyssee im DOSenraum wurde ein Listing im Biboassembler abgedruckt.

Dort wurde leider die letzte Befehlszeile gekappt.

Bitte ergänzen Sie:

```
00270     .DA START
```

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-
10er Pack PD's nur noch
DM 35,-

10% Rabatt auf Hardware
Liste siehe Seite 32

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer PL können gemixt werden.
Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis
2 Games - DM 39,90
2. Paketpreis
3 Games - DM 56,90
3. Paketpreis
4 Games - DM 69,90
4. Paketpreis
5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen Jubiläumsangebote !!!

Achtung: gültig bis zum 31. Mai 1994

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

Diskline 1-22
Quick magazin 1-14
jeweils nur DM 6,-

30 % Jubiläumsrabatt gibt es für folgende Produkte

Produkt	Bestellnummer	Preis
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	AT 148	DM 17,40
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,80
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 16,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Triology	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80

Kommunikationsecke

CEBIT '94

Die größte Computermesse der Welt

Messebericht von der CEBIT'94 von Kay Hallies

Alljährlich ist die CEBIT (weltgrößte Computermesse) in Hannover und alljährlich bietet der COMPUTER CLUB ELMSHORN e.V. eine Fahrt dorthin an. Diesmal war ich auch dabei, und ich muß sagen, am besten man fährt mit dem Zug dort hin, denn erst einmal der STAU bis zum Messegelände und dann auch noch die Parkplatzsuche.

Na ja, dann schließlich um 11:30 Uhr hatten wir das Messegelände betreten und suchten uns die Hallen aus, in denen die Hersteller waren, die für uns interessant waren. Halle 2 bot sich sehr gut dazu an. Also nix wie rein.

Man konnte bald keine Stände mehr sehen vor lauter Menschenmassen. Ich kann mich nicht daran erinnern, jemals soviele Menschen auf einmal gesehen zu haben.

Dort, wo sich IBM jetzt breit macht, war früher mal der Stand unserer guten Firma "ATARI-Deutschland", die es jetzt ja leider nicht mehr gibt. Man sagte mir, daß für uns "Atarianer" jetzt die "ATARI-BENELUX" zuständig sei.

Also ran an den OS/2 Stand. Ich glaube, daß IBM die meiste Fläche der ganzen Messe hatte, denn soweit das Auge reicht, nur IBM. Mir fiel ein, daß ich noch einen CD-ROM-Treiber für OS/2 brauchte, also fragte ich den ersten Aussteller, der mir über den Weg lief am OS/2 Stand. Er sagte mir, daß sich auf dem Stand zwei Computer zum kostenlosen Downladen befinden, und dort sollten auch diese Treiber dabei sein.



Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen bedeuten gleiche Buchstaben. Viel Glück beim Rätseln wünscht

Lothar Reichardt

L T H Z A S D M I P E
K B O G N R W U

Also nichts wie ran.... aber was ist das ? Eine riesige Schlange stand vor den beiden Rechnern. Also erst einmal die anderen Stände abklappern. Und siehe da - der Stand der Firma "StarDivision". Um diesen Stand sah es auch nicht viel leerer aus, aber wir wollten wissen, was dort so die Menschen anzog.

Hier konnte man eine kostenlose CD-ROM mit einigen StarDivision-Programmen erhalten. Unter anderem befinden sich auf der CD-ROM "Star-Writer 1.0 für Windows 3.1, für OS/2, Windows NT .../StarWriter 2.0 (BETA-Version) für Windows 3.1, OS/2, ... aber auch das neue Programm "Star View" (Tabellenkalkulation) befindet sich auf der CD-ROM. Da lohnte es sich auch mal zwanzig Minuten anzustehen. Kaum hatten wir den Stand verlassen, sahen wir schon den "Micro-Soft"-Stand, wo wir vergeblich versucht wurde den Leuten "Visual-Basic" und "MS-C++" vorzustellen, denn der Stand war fast leer. Wir ließen uns kurz alles zeigen und stöberten weiter. Und siehe da.



NOVELL hatte ein kleines "Gruselkabinett" aufgebaut. Nun ja, was soll man bei einem DOS auch schon groß demonstrieren? Also das Multitasking ausnutzten, dachten sich die NOVELL-Aussteller. Man stellte sich ungefähr 10 Minuten an der Schlange an und bekam gleich am Eingang einen Bleistift mit der Aufschrift "NOVELL" sowie ein Skat-Spiel mit witzigen Motiven. Dazu spielte die von NOVELL geschriebene Melodie mit dem bekannten Slogen "... trau keinem DOS unter 7 ...".

Kaum ging man ins "Haus", das innen stockdunkel war, hörte man auch schon eine leise Geräuschkulisse ... am besten war es noch kurz vor dem Ausgang, als man auf dem Boden leuchtend blaue, wanderne Wellen sah und ein Wassergeräusch hörte. NOVELL hatte dort auch einen besonders weichen Teppich ausgelegt, so daß es einem vorkam, als würde man durch Wasser waten... Am Ausgang bekam man dann noch eine DEMO-Diskette des NOVELL DOS7, die auch in der vergangenen Ausgabe des "DOS international" beilag, in die Hand gedrückt.

Als wir nun auch diesen Stand hinter uns hatten, gingen wir wieder zum OS/2 Stand zurück. Doch da sahen wir den Stand von "WORD-Perfect",

Cebit '94

den wir nicht übergehen wollten. Also informierten wir uns hier auch noch einmal über die neuesten Programme und bestellten uns die Demos. Ja, bestellen, denn hier wurde nichts mehr verteilt, sondern hier konnte man sich die Disketten oder CD-ROM's nur kostenlos bestellen.

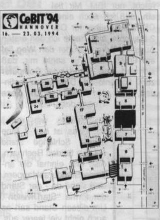
Auch einen NORTON-DISK-DOKTOR für Windows haben wir in HALLE 2 kostenlos bekommen. Zuerst dachten wir, es sei eine DEMO-Version, doch zu Hause stellte ich fest, daß dies eine Vollversion des berühmten "NDD" ist, der für Windows neu geschrieben wurde.

Ja, HALLE 2 war wirlich nicht von einer anderen Halle zu übertreffen, wenn man nur ein paar Stunden Zeit hatte. Wieder am OS/2 Stand angekommen, stellte ich mich nun endlich an den Computer zum kostenlosen DOWNLADEN an. Ich mußte eine ganze Weile warten, bis ich nun endlich meine Treiber hatte, aber es hat sich gelohnt, denn auch andere Programme waren auf diesem Rechner vorhanden, die ebenfalls zum downladen bereit standen.

Ja, ja, wie die Zeit vergeht. Mittlerweile war es 14:30 Uhr, und wir setzten erst zum Anflug in Halle 4 an, wo sich die Gehäusehersteller, Festplattenhersteller usw. befanden. Da habe ich zum ersten mal die neue IDE-Platte mit einer Speicherkapazität von 1GB gesehen. Kaum größer als eine Zigarettenschachtel kann sie, wenn der Kontroller 1GB nicht verwalten kann, sich in zwei 500 MB-Platten teilen. SENSATIONELL wie ich meine. Aber wenn das man alles wäre, auch eine IDE-Platte mit einer Speicherkapazität von 160MB in Größe einer Streichholzschachtel mit einer mittleren Zugriffszeit von nur 7 ms war dort vertreten. Wer sich mehr für Gehäuse interessiert hat, kam hier mit Sicherheit auch nicht zu kurz.

Hier gab es Gehäuse in Hülle und Fülle. Da kann man mal sehen, daß Colani-Gehäuse nicht die einzigen sind, die etwas an Aussehen zu bieten haben. Aber das war noch lange nicht alles; was man dort alles sehen konnte - es gab zum Beispiel durchsichtige Disketten, die nur schwach mit einer Neonfarbe bedruckt waren ...

Und wer sich für Komprimierung seiner Festplatten interessiert, war dort mit Sicherheit auch nicht verkehrt, denn die berühmte Firma "STÄCKER" war dort mit dem STÄCKER für DOS und OS/2 4.0 vertreten. Sie haben dort neben dem kurzen Einführungskurs auch noch jeweils eine deutsche und eine englische Version verlost.



Und zu guter letzt noch einige wichtige NEUHEITEN für PC-Benutzer:

1. Alle jetzt von MS ausgelieferten Version von MS-DOS 6.2 enthalten kein DOUBELSPACE mehr, da MS den Prozeß gegen STÄCKER verloren hat.

2. NOVELL DOS7 - ...trau keinem DOS unter 7... -

Neben dem echten Mulitasking befindet sich auch STÄCKER 3.0 mit im Programmpaket, sowie ein Anti-Viren-Programm und ein schlichter, aber netzwerkfähiger Flysimulator. Ich selber konnte es bis jetzt noch nicht testen, da ich es erst bestellt habe. Und noch etwas - dieses DOS ist voll netzwerkfähig und ist mit "allen" DOS-Programmen kompatibel. Es werden auch keine besonderen Konfigurationen erfordert. Also können 286er Benutzter oder XT-Benutzter weiterhin auch damit arbeiten. Wer die DEMO-Diskette haben möchte kann Sie zum Selbstkostenpreis von 3,- DM (incl. Diskette) + Porto bei mir erhalten.

3. OS/2 2.1 Alle registriereten Anwender von OS/2 2.1 können nun endlich Mitte, Ende April ihren Gutschein bei IBM einlösen, der im Originalkarton beigelegt ist. Denn dann soll es ein Update von OS/2 2.1 auf OS/2 2.11 geben, in dem alle Fehler ausgebügelt sein sollen. Das Update kostet für Gutscheinbesitzter nur den Diskettenpreis von ca. 20,-DM. Registrierte Anwender werden von IBM benachrichtigt, sobald es auf dem Markt kommt.

Weiterhin gibt es ein neues Netzwerk unter OS/2, das wirklich rasend schnell arbeitet. Dieses System nennt sich "LAN" und arbeitet unter OS/2. Wer gerne die DEMO-Diskette haben möchte, kann sie bei mir zu einem Selbstkostenpreis von nur 3.-DM (incl. Diskette) plus Versandkosten bestellen. Meine Adresse findet Ihr am Ende des Berichtes.

Wer sich jetzt für eines dieser Betriebssysteme interessiert, kann auch gerne zu den "5. Elmshorner Computertagen kommen." Jeder der es wünscht, wird über diese Betriebsysteme ausgiebig beraten. Lest dazu bitte auch den Artikel "5. ELMSHORNER COMPUTERTAGE".

So, nun wünsche ich Euch noch viel Freude an dieser Ausgabe des ATARI-magazins.

undergraund-SOFT / Kay Hallies

Bestellung bitte an : COMPY-TECH / Kay Hallies, Kennwort: OS/2 LAN, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

... und bitte nur als Verrechnungsscheck bei Vorkasse. Wenn nichts beiliegt kommt es automatisch per Nachnahme ...

Kay Hallies

Interview - ATARI magazin

Die britische 8 Bit Szene

Ein Interview mit Richard Gore

Von Harald Schönfeld

HS: Hallo Richard. Du bist ein bekannter Programmierer und Hardware-Entwickler der britischen ATARI Szene. Wir haben uns ja vor kurzem auf der AMS Show getroffen, wo Du mir einiger Deiner Produkte vorstellen konntest. Ich denke, sie sind recht interessant. Aber bevor wir über diese sprechen, möchte ich doch etwas mehr über Dich erfahren.

Wann hast Du denn angefangen mit Computern zu arbeiten, und welcher Computer war Dein erster?

RG: Ich habe zum ersten Mal mit Computer gearbeitet als ich 11 war. Das waren die BBC Computer an unserer Schule, die je 32 KB Speicher hatten. Allerdings hab ich meistens nur daran gespielt, aber einige der Spiele waren Lernspiele - ehrlich!

Das war vor etwa 10 Jahren, aber mein erster eigener Computer war ein ATARI 800XL mit Programmrecorder. Ich hab ihn mir nicht selbst gekauft, sondern es war ein Geburtstagsgeschenk im Februar 1986.

HS: Und warum gerade ein ATARI?

RG: Naja, ich denke der Preis hatte was damit zu tun. Zu dem Zeitpunkt fand gerade ein XL Ausverkauf statt, und so kostete der 800XL mit Recorder, 5 Spielen und einem Joystick nur 80 Pfund.

Zur Wahl standen ansonsten noch Sinclair Spektrums und Commodores, aber glücklicherweise bekam ich einen ATARI - eine glückliche Wahl meines Vaters?!

HS: Welche Computer besitzt Du jetzt, und was hast Du so an Zusatzhardware?

RG: Ich habe zwei 800 XLs (einer mit Stereo-Sound von Grelin, beide mit 256 KB Ram - der Yorky-Erweiterung), zwei 130XEs (einer mit Ultimon und Omnimon ausgestattet) und einen echten ATARI 400 mit 16 KB. Dazu hab ich ein XF551 Laufwerk, zwei 1050 Floppys (eines mit Happy, das andere mit US doubler Erweiterung), zwei Programmrecorder, einen 1020 Farbplotter, einen 1029 Nadeldrucker, einen Panasonic KX-P1123 24 Nadler (angeschlossen durch das Mircoprint Centronics Interface), einen Trackball, eine Maus, Joysticks, Lichtgriffel, Lichtgewehr und je einen Replay und Parrot Sound-Sampler.

HS: Na, da bist Du ja voll ausgestattet.

RG: Ja, wie Du siehst, steck ich tief in den ATARI 8 Bittern drin und werde wohl nicht so schnell auf ein anderes System wechseln.

HS: Was denkst Du denn so vom ATARI Markt und von ATARI im besonderen?

RG: Der ATARI 8 Bit Markt stirbt langsam in Großbritannien. Es gibt aber noch eine ganze Menge von 8 Bit Usern und so wird der Markt hoffentlich noch eine ganze Weile bestehen. In letzter Zeit haben wir eine ganze Menge Software aus Europa nach England bekommen und ich hoffe, das hat der Sache wieder etwas mehr Leben eingehaucht. Die Qualität ist ausgezeichnet und ich hoffe, daß noch viel mehr den Weg über den Kanal finden wird.

Es ist wirklich eine Schande, daß es immer noch Leute gibt, die ignorant und dumm genug sind Software zu kopieren und so die Zukunft neuer 8 Bit Programme gefährden. Ich habe vor einer Weile gehört, daß einige europäische Softwarehäuser die Veröffentlichung neuer Titel gestoppt haben, bis ein paar Länder ihre Copyright Gesetze verschärfen, um so die Softwarepiraterie zu bekämpfen. Es ist schlimm, daß es soweit kommen mußte. Hoffentlich klärt sich das bald.

Und ATARI? Die habe ich schon lange abgeschrieben. Sie haben zwar offiziell den Support für die 8 Bitter eingestellt (vor einiger Zeit erst in GB, woanders schon länger), aber sie wollen immer noch eine Menge Geld für ein paar neue Spiele, die sie noch in Ihren Schränken versteckt haben. Ganz schöne Heuchler.

Allerdings haben sie uns doch eine ganze Menge schöner Hardware beschert, und dafür muß man dankbar sein. Es wird sicher auch interessant, was für einen Mist sie bei der Vermarktung ihrer neuen Jaguar Videospiel-Konsole produzieren werden!

HS: Ja, man darf gespannt sein. Es gibt ja schon wieder eine Menge Gerüchte.

Wann hast Du denn angefangen Software zu verkaufen?

RG: Obwohl ich schon jahrelang Software schrieb, habe ich sie immer von anderen Leuten vertreiben lassen. Aber vor einiger Zeit habe ich mir die Rechte besorgt, die Klassiker 'Jawbreaker' und 'Mouseattack' wieder zu veröffentlichen und jetzt verkaufe ich diese beiden Spiele selbst. Allerdings habe ich auch DGS erlaubt sie zu verkaufen. Denn Dean macht das ja als Full-time Job, ich nur nebenbei. Ich hoffe zwar bald noch ein paar mehr US Klassiker zu haben, aber der Reaktion auf die beiden Spiele



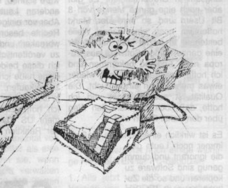
Links Richard Gore, Programmierer von Alien Blast, in der Mitte Mark Keates am Stand von DGS.

Interview - ATARI magazin

nach zu urteilen, weiß ich nicht, ob das ein großer Erfolg werden würde.

HS: Was ist Dein neustes Spiel?

RG: Mein neustes Spiel ist 'Alien Blast' - eine Version des Klassikers 'Space Invaders', aber 'Alien Blast' wird ausschließlich per Light-Gun (Lichtpistole) gespielt. Es besteht aus 40 Levels mit schnellen, bunten Aliens die man abschießen muß, und auf Computern mit 128 KB Ram bekommt man zusätzlich noch digitalisierte Sprache zu hören. Ich denke, das ist bisher mein bestes Spiel und wir haben ein paar davon auf der letzten AMS Show im November verkauft. Da es nur zusammen mit dem Lightgun benutzt werden kann nehme ich an, daß der Markt ein wenig beschränkt ist. Andererseits gibt es nur sehr wenige Spiele für das Lightgun, und so greift man bestimmt zu, wenn man eines besitzt.



HS: Ja, ich hab auch bißchen auf der Messe gespielt. Macht schon Spaß. Schreibst Du auch Anwender-Software?

RG: Ja, ich habe das 'Print Lab' geschrieben, das von Micro Discount vertrieben wird. Es ist zunächst mal ein relativ einfaches Graphics 8 Zeichenprogramm - sogar recht einfach würde man sagen - aber vor allem dient es dazu, Grafiken auf vielen unterschiedlichen Druckern auszugeben. Zum Beispiel auf den 1020 und 1029 Druckern von ATARI und auch auf Epson kompatiblen. Es ist auch auf Rambit Turbo Tape erhältlich, und ist somit das erste Grafik- und Druckprogramm das darauf erhältlich ist.

Es wurde entwickelt, weil es für die 1020 und 1029 Drucker in GB nichts gescheites gab und der Epson Support kam dazu, weil das die Akzeptanz auf dem Markt sicher verbessert. Die Verkaufszahlen sind für so ein spezialisiertes Produkt sehr respektabel. Ich arbeite zur Zeit an einer erweiterten Version, die nur mit 128 KB (oder mehr) arbeiten wird, die mehr Entwicklungswerkzeuge bieten wird und mehr Druckeroptionen.

HS: Du entwickelst ja auch Hardware, wie die Yorky. Erzähl doch mal was darüber.

RG: Ah die Yorky, meine Glanzleistung :-) Um ehrlich zu sein - ich habe sie nicht entwickelt. Diese Ehre gebührt Dave Malham, einem Professor an der Universität von York (wo ich zufälligerweise gerade studiere). Ich habe sie nur durch Zufall entdeckt, aber als ich sie erst mal gesehen habe, habe ich ihn solange genervt, bis er mir die Rechte gab sie zu bauen und zu verkaufen. Ich habe auch seine 'Ersatzteile' gekauft, besonders die schon fertigen Platinen. Wenn die alle aufgebraucht sind, wird es sich wohl nicht mehr rentieren neue Platinen herstellen zu lassen. Bisher habe ich nur wenige verkauft, aber dafür international: Zum Beispiel nach USA und Frankreich. Und bisher hatte ich keinerlei Beschwerden, daß etwas nicht funktioniert oder nicht kompatibel wäre.

Also habe ich noch ein paar übrig, und deshalb nutze ich die Gelegenjeit ein bißchen Werbung dafür zu machen: Die Yorky wird einfach in den Expansionsbus des 800XL gesteckt und produziert so 256KB 130XE-kompatibles RAM. Sie arbeitet genauso wie viele andere Upgrades, mit dem Unterschied, daß man nichts löten muß, sondern sie nur ansteckt. Und da man den Computer nicht öffnen muß, geht nicht mal dessen Garantie verloren. Ich versende die Yorky komplett mit Anleitung und einer PD Disk mit Programmen die sie gleich benutzen. Sie kostet 50 Pfund plus Porto (3.5 Pfund in Europa). Die Standard-Yorky schleift den Bus nicht durch, so daß man keine weitere Hardware - wie die Black Box - anstecken kann. Ich muß nur noch ein bischen Testen und hoffe, das dann aber bald anbieten zu können.

HS: Vor einigen Monaten hast Du QUICK gekauft. Wie ist Dein Eindruck?

RG: Mein erster Eindruck war nicht so gut, aber als ich anfing es zu benutzen war ich dann mehr und mehr beeindruckt. Es wird ganz bestimmt seinem Namen gerecht (QUICK = schnell). Je öfter ich es benutze, um so mehr begeistert es mich. Ich habe vor einige Spiele damit zu schreiben.

Die Anzahl der Befehle ist exzellent, die Art des Editierens und Compilierens ist brilliant, aber es gibt 1, 2 Problemchen. Erstens erlaubt es der Editor nicht eine bestimmte Stelle im File anzuspringen, außer mit vor- und zurückblättern, was doch einige Zeit dauern kann, und außerdem bedingt die Position des Runtime Bereichs, daß Bank-Switching im 130XE Stil nur bedingt möglich ist. (Anm. von

Interview

HS: Das kann man so nicht ganz sagen...).

Ich würde jedem, der den XL programmieren möchte, raten QUICK zu kaufen. Es ist sicher wesentlich besser als BASIC und viel einfacher als Assembler!

HS: Wir hatten ein paar Probleme Deine Interrupt-Routine zum Laufen zu bringen. Ich denke, das hat seinen Ursprung wohl in einer etwas laxen Übersetzung des Handbuchs an der zugehörigen Stelle ;-) Läuft jetzt alles?



RG: Ja, es gab ein paar Probleme, aber jetzt klappt alles. Das Problem war wirklich das Handbuch, denn der Abschnitt über DLIs und VBIs ist ein bischen verwirrend. Es kommt nicht ganz raus, was man nun selbst mit Hilfe diverser PUSH/PULL Befehle sichern muß und was nicht. Das Problem kann sicher auch mit der Übersetzung zusammen gehangen haben.

Ich habe auch noch ein, zwei weitere Fehler in der Übersetzung gefunden aber das sind wohl Tippfehler. Im Ganzen ist QUICK eine hervorragende Sprache, die QUICK magazine helfen auch, um es zu verstehen, aber ich denke es wäre schön, wenn das Handbuch zusätzlich noch ein Kapitel böte, in dem den Programmierern das Programmieren in sturkturierten Programmiersprachen - mit besonderer Betonung von QUICK - erklärt wird. Viele Leute haben schließlich vorher nie etwas außer BASIC programmiert.

HS: Ja, da hast Du Recht. Allerdings gibt es neben den QUICK magazinen auf Disk, ja in Deutschland noch die QUICK Ecke im ATARI magazin, wo gezeigt wird, wie man in QUICK programmiert.

Können sich Interessenten an Deinen Programmen mit Dir in Verbindung setzen?

RG: Ja, klar. Erst mal können Sie Dir oder PPP ja sagen, ob sie zum Beispiel ein LightGun besitzen. Dann könnten wir Alien Blast in Deutschland rausbringen. Und wenn sie Englisch beherrschen (was anderes verstehe ich leider nicht), dann können sie sich direkt an mich wenden. Meine Adresse lautet:

Richard Gore,

79 sprotbrough road,

sprotbrough, doncaster, dn5 8bw, england,

e-mail: rg9@uk.ac.york.tower.

HS: Ja, hier deswegen der Aufruf an alle Spielernaturen mit LightGun: Meldet Euch doch unverbindlich bei PPP, wenn ihr ein LightGun besitzt. Gibt es genug Interesse, dann werden wir Alien Blast in Deutschland veröffentlichen!

Tja Richard, vielen Dank für dieses Gespräch.

Harald Schönfeld

Videofilme

Ich beschäftige mich in letzter Zeit mit dem Thema Videofilm-Nachbearbeitung. Ich würde gern Atari-Grafiken und Schriften mit dem Videobild mischen. Dazu brauche ich ein Gerät (Genlock), das die Signale vom Video und Computer synchronisieren kann. Es gibt kein Problem Genlocks für Amigas und PC's zu kaufen. Ich besitze aber einen Atari 130XE. Vielleicht kann mir ein Leser weiterhelfen. Das Thema Videofilm-Nachbearbeitung ist gerade sehr populär geworden. Bestimmt würden mehrere Atari-Freunde gerne eigene Videofilme mit Atari-Grafiken und Schriften gestalten. Hinweise bitte an Andreas Tosta, Bungert 27, 52068 Aachen schicken.

Achtung - Party Freaks

Lichteffekte ja - Geld wenig

Wer hat sich schon mal vorgenommen/überlegt, mit seinem Computer eine Lightshow zu veranstalten. Für die Interessierten habe ich das entsprechende Programm und die Hardware dazu.

1) Tischversion

LED-Lichter, 8 LED (4 pro Port), Transistor Steuerung

2) Discoversion

Lampen/Spot's bis 3000 Watt insgesamt (4 pro Port), Steuerung über elektronisches Relais

Die Ligtshow wurde komplett umgeschrieben (geistiger Gedanke war die Ligtshow in einem älteren ATARI magazin).

Gesteuert wird die Anlage über die Speicherzelle 54016. Vorher ist jedoch das Datenrichtungsregister der PIA auf Ausgabe im 8-Bit-Modus zu schalten. Dies geschieht durch einen POKE-Befehl in 54018. Durch Ablegen verschiedener Bit's für das Ansprechen des einzelnen Relais gesetzt. Danach leuchten die dazugehörigen Lichter auf.

Für die 8 Relais sind 255 Ansprechkombinationen möglich. Von Zufallslicht/Blinken über speicherbare Lichteffekte bis zum Lauflicht ist alles möglich.

Der Preis für die Tischversion würde je nach Nachfrage bei ca. 70,- bis 80,- DM liegen.

Die Discoversion ist natürlich um vieles höher. Der Preis dürfte bei ca. 350,- bis 400,- DM liegen.

Zum Lieferumfang (bei beiden Versionen) gehört die Software und Hardware.

Falls Euch diese Lightshow interessiert, solltet Ihr an Power per Post schreiben. **Kennwort Ligtshow.** Falls genügend Interesse besteht, könnte ich mich an die Produktion machen.

Mit freundlichen Grüßen

Jörg Reichardt



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Rainer Caspary

Noch mehr Bits

Im vorletzten Heft habe ich die Geheimnisse der ganzzahligen Multiplikation gelüftet, um die Rechengenauigkeit auf mehr als 16 Bits zu steigern, wenn man die langsamen Gleitkommaroutinen vermeiden will. Diesmal werde ich die ganzzahlige Division behandeln, ein deutlich schwierigeres Problem.

Dezimale Division

Sehen wir uns wieder ein Beispiel an! Es soll 5637 durch 33 geteilt werden. 5 durch 33 geht nicht, man nimmt die zweite Ziffer 6 hinzu. Üblicherweise fängt man gleich mit 56 an. 56 durch 33 ist 1, den Rest 23 merkt man sich zunächst. Dann nimmt man eine weitere Ziffer (3) und fügt sie an den Rest an, was 233 ergibt. Das ist 7 mal 33 mit neuem Rest 2. Wie beim Multiplizieren fügt man die 7 der schon gefundenen 1 hinzu (17). Nun schreibt man die letzte Ziffer des Dividenden 7 an den Rest, ergibt 27, was 0 Rest 27 liefert. Die Null kommt noch an das bisherige Ergebnis heran, und die Lösung ist 170 Rest 27.

Daß man bei dieser Rechnung das Einmaleins beherrschen muß, ist wieder Voraussetzung, aber dieses einziffrige Rechnen meistert der Mensch im Kopf, die Maschine im Prozessor. Bei dem folgenden Algorithmus setze ich die Zifferanzahl n des Dividenden dd als gegeben voraus. Der Divisor ist d<>0, alle Werte sind vorzeichenlos.

```
i=1; erg=0; rest=0

wiederhole

  rest=10*rest; erg=10*erg

  y=i.te Ziffer von dd

  x=y+rest

  falls x>=d

    z=x/d; rest=x-z*d

    erg=erg+z

  sonst

    rest=x

  endefalls

  i=i+1

bis i>n
```

erg enthält das Ergebnis und rest den Divisionsrest. Das Anfügen einer Ziffer entspricht wieder dem Verzehnfachen des Ausgangswertes und dem Addieren der Ziffer. Bei "x<d" wird an erg nur eine Null angefügt und x als neuer Rest übernommen, sodaß für z nur die Werte 1...9 auftreten können.

Binäres Teilen

Löst man sich von der Zahlenbasis 10 und nimmt dafür 2, werden die Verhältnisse übersichtlicher. Das Verdoppeln erreicht man durch Schieben der Bits, als Ziffern gibt es nur noch 0 und 1. Dies erleichtert das Verfahren ungemein, da der neue Rest nun mit einer einfachen Subtraktion gefunden wird. Die Anweisung rest=x-z*d geht in rest=x-d über. Die Hilfsvariablen x, y und z werden eingespart. Besonders leicht geht das Auffinden und Addieren der "i.ten Ziffer".

Der Schiebebefehl (nach links) ASL legt das oberste Bit ins Carry des Statusregisters bei unserem Prozessor, der Rotationsbefehl ROL schiebt ebenfalls alle Bits nach links und fügt das Carrybit ins unterste Bit ein. Bei dem Binärteilen ist diese Verhaltensweise der Befehle unterstellt, obwohl die Bitlänge nicht feststeht.

```
erg=0; rest=0; i=0

wiederhole

  ASL(erg)

  ASL(dd)

  ROL(rest)

  falls rest>=d

    rest=rest-d

    INC(erg)

  endefalls

  INC(i)

bis i=n
```

Das ist ein schöner, leichter Algorithmus, der Teufel liegt aber auch hier im Detail. Zuvor bemerken wir noch, daß die Schleife n mal durchlaufen wird. Trotzdem muß das Ergebnis nicht diese Länge haben. Solange rest<d bleibt, werden in erg nur Nullen geschrieben. Erst wenn zum ersten Mal rest>=d wird, fangen die Ergebnisbits an. Beim Kopfrechnen macht man das unwillkürlich.

Sperrige Rechnerstruktur

Der Pferdefuß ist die 8-Bit-Struktur des Rechners. Man muß sehr aufpassen, welches Bit wann wohin geschoben wird, insbesondere darf es nicht verloren gehen oder sich parasitär einschmuggeln. Die Schiebebefehle müssen sich auf alle gültigen Bits beziehen, der Vergleich rest>=d muß natürlich genau das machen, was man braucht. Und der INC-Befehl muß auch alle Bits von erg erfassen. Weitere Probleme entstehen, wenn die Länge des Dividenden n nicht 8, 16, 24, 32 usw. ist. Das oberste Bit von dd ist dann nicht das oberste vom darstellenden Byte.

Dieser letzte Punkt ist leicht zu beseitigen. Da es beim Dividenden nur auf

die Ziffern ankommt, schiebt man ihn bis an die nächste Bytegrenze, behält die ursprüngliche Bitzahl n bei: für n=20 z.B. schiebt man den Dividenden viermal nach links. Ist die Zahl immer noch klein, könnte man solange weiterschieben, bis eine Eins im 24. Bit erscheint. Jetzt muß man n an die neuen Verhältnisse anpassen.

Mehr Wissen, mehr Tempo

Das ruft ein allgemeines Prinzip in Erinnerung. Wenn man mehr über die Daten weiß, kann der Algorithmus beschleunigt werden. Als weiteres Beispiel studiere man folgende Division.

Man will eine 15-Bitzahl dd durch eine 7-Bitzahl d teilen. Man weiß, daß das Highbyte von dd nicht größer ist als d. Dann hat das Ergebnis höchstens 8 Bit. Dieses Wissen nutzt man konsequent aus.

```
erg=0; i=0
wiederhole
  ASL(erg)
  ASL(dd)
  falls Highbyte(dd)>=d
    Highbyte(dd)=Highbyte(dd)-d
    INC(erg)
  endefalls
  INC(i)
bis i=8
```

Wieder ist erg der Quotient, und das Highbyte von dd enthält den Divisionsrest. Solche Vereinfachungen treten dann auf, wenn man durch eine konstante Zahl dividiert. Sind die Bitlängen anders, muß man die einzelnen Operationen anpassen. Wichtig ist, daß die Fallsabfrage vor dem ersten Schieben von dd nicht erfüllt wird, sonst gehen Bits verloren. Bei allgemeinen Längen kann man nicht mehr das Highbyte abfragen, sondern die Länge des Divisors gibt das Maß vor.

QUICKversion

Die abgedruckte QUICKprozedur verarbeitet 22 Bits für den Dividenden, 10 oder 12 für den Divisor und 12 oder 10 für den Quotienten. Der Teiler wird in beiden Fällen bis zum 14. Bit geschoben. Beide Kombinationen traten bei dem ursprünglichen Problem auf: 22 Bit/10 Bit=12 Bit und 22 Bit/12 Bit=10 Bit. M1 und M2 sind Masken, die bei der Bitmanipulation gebraucht werden (für das Mittelbyte des zu teilenden Wertes DL,DH). Der Divisionsrest sind die oberen 10 oder 12 Bits des Dividenden; sie werden hier nicht gebraucht. Der Leser prüfe, bei welchen Werten das Programm noch korrekt arbeitet.

Rainer Caspary



Das Quickprogramm

```
Quick-Listing

PROC DURCH
IN
WORD
[
DL
]
BYTE
[
DH
]
WORD
[
TEIL
]
OUT
WORD
[
QUOT
]
LOCAL
BYTE
[
M1,M2,ABZ,N
]
WORD
[
OT  * der obere Teil von DL,DH
]

BEGIN
QUOT=0
ASLW(TEIL)
ASLW(TEIL)
IF /TEIL>15   * diese Unterscheidung
  M1=252      * reichte aus; sonst ueber-
  M2=3        * gibt man einen Wert.
  N=10        * Ergebnisbits
ELSE
  ASLW(TEIL)
  ASLW(TEIL)
  M1=240
  M2=15
  N=12
ENDIF

REPEAT
* Dividend, Quotient schieben

  ASLW(DL)
  INLINE
  [
  46,DH        * 46=ROL aaaa
  ]
  ASLW(QUOT)
```

```
 * oberen 11 oder 13 Bits des
 * Dividenden mit Teiler vergleichen

  AND(/DL,M1,OT)
  /OT=DH
  ABZ=0
  IF /OT>/TEIL
    ABZ=1
  ELSE
    IF /OT=/TEIL
      IF OT>=TEIL
        ABZ=1
      ENDIF
    ENDIF
  ENDIF

 * ABZ=1 <=> Abziehen geht

  IF ABZ=1
    SUB(OT,TEIL,OT)
    DH=/OT
    AND(/DL,M2,/DL)
    OR(/DL,OT,/DL)
    ADD(QUOT,1,QUOT)
  ENDIF
  N-
UNTIL N=0
ENDPROC
```

Korrektur

Oi Gewalt, böser Fehler in der letzten Quick-Ecke: Zum einen fehlte ein Teil des Listings, zum anderen gab es zwei falsche Zeilen. Zum einen hieß es da in der Procudere BMPREAD zweimal INLINE ASM. Das ist natürlich falsch. Findige Leser haben sicher schon rausgefunden, daß es INLINE heißen muß.

Die Routinen BMPWRITE und BMPINIT wurden ganz unterschlagen. Sie finden sich in diesem Heft abgedruckt.

Um das erwähnte Object-File "BMPHEAD.OBJ" zu erzeugen, tippt man noch das Listing "BMPHEAD.Q" ab. Es erzeugt ein OBJ-File im DOS II-Format, das den Speicherbereich \$4000 bis \$403f belegt.

Und noch ein Hinweis in eigener Sache: Der BMP-Header überschreibt einen Bereich der Quick-Entwicklungsumgebung. Wenn man dies nicht möchte ist es ratsam, ihn an einer anderen Stelle im Speicher abzulegen.

Florian Baumann

Die fehlenden Procedures von BMP.L

```
PROC BMPWRITE
IN
  BYTE
  [
  KANAL
  ]
LOCAL
  BYTE
  [
  X
  WERT=236
  ]

  WORD
  [
  SC=88
  LINE
  PS
  ]
BEGIN
  * Header schreiben
  BPUT(KANAL,62,$4000)

  ADD(SC,7620,LINE)
  REPEAT
    X=0
    PS=LINE
    REPEAT
      * Byte lesen
      PEEK(PS,WERT)
      * Invertieren
      EOR(WERT,255,WERT)
      * Schreiben
      BPUT(KANAL,1,236)
      X+
      ADD(PS,1,PS)
    UNTIL X>39
    SUB(LINE,40,LINE)
  UNTIL LINE<SC
ENDPROC


PROC INITBMP
BEGIN

  * SCHREIBT DIE HEADER-DATEN
  * AB SPEICHERSTELLE $4000
  * DIE QUICK IDE IST DANACH NICHT
  * MEHR AUSFUEHRBAR!

  DATA($4000)
  [
  66,77,62,30,0,0,0,0
  0,0,62,0,0,0,40,0,0
  0,64,1,0,0,192,0,0,0
  1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  255,255,255,0
  ]
ENDPROC
```

Erzeugung des BMP-Headers auf Diskette

```
Quick-Sourcecode
D:BMPHEAD.Q
----------------

* SCHREIBT BMPHEAD.OBJ AUF DISKETTE

INCLUDE
[
D:BMP.L
]

MAIN

  DATA($3FFA)
  [
  $FF,$FF
  $4000
  $403D
  ]

  OPEN (1,8,0,"D:BMPHEAD.OBJ")
  BPUT (1,68,$4000)
  CLOSE (1)

ENDMAIN
```

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	**AT 286**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	**PDM 4**	**12,00**
PD-MAG Nr. 1/94	**PDM 194**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XE	AT 237	135,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rom-Disk XE/8 Epr.	AT 239	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SprintXL	**AT 288**	**29,90**
SYZYGY	**AT 289**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

TextPRO+ Teil XI

Im 11. und vorletzten Teil des Workshops werden einige Spezialbefehle, Kopfzeilen, Fußzeilen und Fußnoten sowie die Setup-Menüs besprochen.

Erweiterter Save-Befehl

Neben der Eingabe des Filenamens kann zusätzlich ein Parameter, durch ein Komma vom Filenamen getrennt, angegeben werden.

,C speichert den Text vom Anfang bis (ausschließlich) zur aktuellen Cursorposition unter dem angegebenen Filenamen ab.

,A speichert den Text an das Ende einer bestehenden Datei (append).

,Z ist eine Kombination von **,C** und **,A**, an das Dateiende wird der vom Textanfang bis zur Cursorposition stehende Text gespeichert.

Erweiterter Load-Befehl

In gleicher Art und Weise kann ebenfalls beim Load-Kommando ein Parameter angegeben werden.

,D (=Load-Directory) lädt die Dateinamen des Diskettenhaltsverzeichnisses in den Textspeicher, die das Suchkriterium, den angegebenen Dateinamen, erfüllen.

Beispiel:

Load>D8:*.TXT,D

Es werden alle Dateinamen, die als Extension ein "TXT" haben, in den Textspeicher geladen.

,C lädt ab der Position, an der das vorangegangene Lade-Kommando stoppte, weil die Datei zu lang war, um sie auf einmal in den Textspeicher zu laden. Wenn eine Datei nur teilweise in den Speicher geladen worden ist, erscheint nach dem Laden die Meldung "No Errors, Linked Load". Mit der Tastenkombination <SELECT>+<CTRL>+<U> können Sie den Text, der vom Anfang bis zur Cursorposition steht, löschen!

Mit Hilfe der erweiterten Befehle lassen sich beliebig lange Dateien mit TP bearbeiten.

Binärdateien laden

Wenn Sie ein TP bekanntes DOS benutzen (siehe Workshop Teil III), dann können Sie Maschinensprache-programme von TP aus laden. Dies ist eine sehr mächtige Funktion, die zahlreiche Möglichkeiten zur Erweiterung von TP eröffnet. Die einfachste Anwendung ist das Laden eines anderen Programms. Ganz neue Aspekte der Nutzung TPs bietet der Tastaturbefehl <SELECT>+<CTRL>+<W>, wenn von dem geladenen Programm, nach dessen Ausführung, zu TP zurückgesprungen wird. Die Initalisierungsadresse von TP lautet $6F00.

Verbundene Dateien

Mit dem **g**-Kommando, gefolgt von einem Filenamen, können Dateien zu einer logischen Einheit verbunden werden, so daß sie beim Ausdruck zusammen gedruckt werden. Will man beispielsweise eine Hausarbeit über ein bestimmtes Thema schreiben, so kann man jedes der n Kapitel als eigenständige Textdatei schreiben und am Ende des 1., 2., 3., ..., (n-1). Kapitels verweist man mit dem **g**-Kommando auf die Datei in der das jeweils nächste Kapitel steht. Beispiel:

```
-------------------------------
KAPITEL1.TXT
.
.
.
gD:KAPITEL2.TXT
-------------------------------
KAPITEL2.TXT
.
.
.
gD:KAPITEL3.TXT
-------------------------------
KAPITEL3.TXT
.
.
.
gD:KAPITEL4.TXT
-------------------------------
.
.
.
-------------------------------
KAPITEL(n-1).TXT
.
.
.
gD:KAPITELn.TXT
-------------------------------
KAPITELn.TXT
.
```

Kopfzeile

Mit dem **h**-Kommando kann man zu Beginn jeder Seite in der Kopfzeile einen Text drucken lassen. Der Kopfzeilentext steht hinter dem **h**:

```
D1:NAME.ME
hDies ist eine Kopfzeile↵
```

Er ist maximal 255 Zeichen lang und wird durch ein Wagenrücklaufzeichen (CR) begrenzt. In diesem Zusammenhang ist der **#**-Befehl wichtig, er gibt die aktuelle Seitennummer aus. Beispiel:

```
D1:TP112.SCR
hDies ist die Kopfzeile von Seite #↵
```

Fußzeile

Das **f**-Kommando definiert entsprechend eine Fußzeile. Diese wird am Ende jeder Seite ausgegeben. Beispiel:

```
D:TP111.SCR
fSeite #↵
↵
```

Fußnoten

Leider besitzt TP keine automatische Fußnotenverwaltung. Fußnoten können aber manuell verwaltet werden. Mit den Druckkommando **f** läßt sich eine mehrzeilige Fußzeile erstellen, auf diese Weise lassen sich Fußnoten simulieren. Wie bereits oben erwähnt, dürfen Fußzeilen bis zu 255 Zeichen lang sein. Durch das Einfügen von Zeilenumbrüchen lassen sich mehrzeilige Fußzeilen entwerfen. Diese alternativen Zeilenumbrüche, das normale CR-Zeichen, darf man nicht nehmen, da es als Fußzeilenendemarkierung von TP interpretiert würde, werden als Tastenfolge <ESC> <CTRL>+<TAB> eingegeben. Die Zeilenzählung ignoriert dieses Zeichen, so daß man mit dem **+**-Befehl den Zeilenzähler für jeden alternativen Zeilenumbruch um eins erhöhen muß.

```
D:TP111.SCR
hDies ist die erste Kopfzeile.
Dies ist die zweite Kopfzeile.
Seite #↵
+2↵
```

Das Zentrierkommando und das Kommando zum rechtsbündigen Drucken einer Zeile werden in mehrzeiligen Fußzeilen nicht korrekt ausgeführt. Deshalb sollte die Positionierung mittels des Z-Rand-Kommandos erfolgen.

```
D1:NAME.ME
y10↵
fzFusszeile 1
zzFusszeile 2, weiter eingerueckt
zzzFusszeile 3, noch weiter eingerueckt↵
+2↵
```

Setup-Menüs

Sofern während des Ladens von TP die OPTION-Taste festgehalten wurde, erscheint nach dem Laden die Aufforderung die Größe des Kopierspeichers einzugeben:

```
Allocate Paste (2-16) Pages: #
```

Die Größe wird dabei in Pages eingegeben, eine Page entspricht ca. 250 Bytes. Falls man die kleinste Größe wählt, also eine 2 eingibt, dann werden aus internen Gründen nicht ungefähr 500, sondern nur 280 Bytes, reserviert. Die Standardeinstellung ist 8 Pages, dies entspricht in etwa 2000 Bytes. Zur Eingabe einiger TP-Tastenkombinationen sind die Finger extrem zu strecken, da die Tasten sehr weit auseinander liegen. Abhilfe schafft hier die Definition von sog. Softkeys, die nach der Einstellung der Kopierbuffergröße definiert werden können. Das sind mit <SHIFT>+<CTRL> eingegebene Buchstaben, inverse Zeichen oder Kommandotasten. Beispiel:

Die Tastenkombination zur Wahl eines anderen Laufwerks ist kompiliziert einzugeben. Wenn Sie aufgefordert werden eine Softkey einzugeben, drücken Sie <SHIFT>+<CTRL>+<M>. Danach wird die Anweisung ausgegeben, die definierende Kombination einzugeben, in unserem Fall <SELECT>+<CTRL>+<H>.

Wenn <SELECT> anstelle von <OPTION> gedrückt wird, dann gelangt man nach dem Laden zur Formateinstellung. Dort können der linke Textrand, der rechte Rand, die Seitenlänge, der obere Textrand, der untere Rand, der Zeilenabstand und die Zeilenbreite eingestellt werden.

Ein Festhalten von <OPTION> und <SELECT> führt zu den umfangreichsten Einstellungsmöglichkeiten. Es kann bestimmt werden, ob die Rename-Funktion des Diskettenmenüs ebenfalls mit der Maske benutzt werden kann, Formateinstellungen und die Kopierspeichergröße können verändert sowie Softkeys definiert werden. Die Änderungen sind alle nur temporär. Falls Sie die modifizierten Einstellungen dauerhaft benutzen wollen, dann müssen Sie diese mit <SELECT>+<CTRL>+<S> im TP-Editor unter dem Filenamen TEXT PRO.CNF abspeichern.

Rainer Hansen

Achtung: Die fett und unterstrichenen Zeichen **g** - **h** - **#** - **f** - **+** müssen Sie sich invers denken.

ATARI magazin - ISDN - ATARI magazin

Die Datenautobahn

Der Begriff des Information Super Highway wurde von Bill Clinton, amtierender Präsident der USA, als Schlagwort für sein politisches Programm verwendet. Eines der Ziele seiner Präsidentschaft ist es, ein universelles und schnelles Datennetz aufzubauen, das ohne besonderes Equippement nutzbar ist. Von der US-Industrie wurde diese Idee begeistert aufgenommen. Zu den Verfechtern der neuen Technologie zählen u.a. Bill Gates von MicroSoft oder Mitchel D. Kapor, dem Gründer von Lotus.

Nun gelten die USA gerade im Computerbereich immer noch als Pioniere, um so mehr verwundert es, daß die Europäischen Fernmeldebehörden dem von Clinton angestrebten Ziel viel näher sind, als es die Amerikaner in den nächsten Jahren sein werden. Europa hat hier weltweit einen Vorsprung. Das Zauberwort heißt ISDN. Mit der Euri'93 am 14. Dezember letzten Jahres fiel der Startschuß für Euro-ISDN. Der neue Standard soll eine einheitliche und zukunftssichere Telekommunikationsinfrastruktur schaffen.



Der Begriff Telekommunikation umfaßt ein großes Gebiet. Zu den klassischen öffentlichen Kommunikationsmedien gehören z.B. das Telefon oder auch die Briefpost. Beide haben sich in den letzten 100 Jahren mehr als etabliert und werden von der gesamten Bevölkerung ausgiebig genutzt. Daneben existieren auch noch einige Datendienste wie z.B. das öffentliche X.25-Netz der Telekom Datex P oder der schon sehr veraltete Datex L Dienst, der nur noch für Telex eine Rolle spielt.

Datex P ist für viele Firmen und Instituitionen das Standbein der Datenfernkommunikation und -verarbeitung, denn bisher ließ sich nur darüber eine preislich vertretetbare Koppelung der Firmennetze realisieren. Mit einer maximalen Übertragungsrate von 64 KBit/s (ca. 6 bis 8 KB) ist Datex P immer noch für viele kommerzielle Anwender attraktiv. Einer der Vorteile ist seine Ankoppelung an weltweit über 200 andere X.25-Netze in ungefähr 120 Ländern. Ländergreifend gibt es also wohl kaum eine Alternative.

Zumindest in Europa wird sich dies jedoch im Laufe der nächsten Jahre ändern. Schon in den letzten Jahren hat ISDN mit seinen verschiedenen nationalen Lösungen großen Zulauf gefunden. Seit Ende letzten Jahres ist nun in 17 von ursprünglich 20 Europäischen Ländern, die sich 1989 in einem Memorandum of Understandig (MoU) darüber geeinigt hatten, bis 1994 Euro-ISDN flächendeckend anzubieten, der neue Standard verfügbar. Mit Ausnahme des ehemaligen Jugoslawien kann man sagen, daß ganz Europa flächendeckend erreichbar ist. Nicht unter den Unterzeichnern des MoU, da nicht europäisch, sind die Japaner. Trotzdem sind die japanischen Fernmeldeinstitutionen freiwillige Anbieter des neuen Standards, so daß man auch mit Japan über Euro-ISDN kommunizieren kann.

In Deutschland ist ISDN flächenmäßig mit ca. 60 Prozent erschlossen, in den Ballungszentren ist ISDN sowieso schon verfügbar. Schon seit Jahren baut die Telekom ihr nationales ISDN-Netz stetig aus. Der Umstieg von D-ISDN auf E-ISDN war reine Formsache: Lediglich das Signalisierungsprotokoll mußte auf die europäischen Spezifikationen umgestellt werden. Die verschiedenen Nationalen Standards waren aber schon bisher durch ausgefeilte Gateways zueinander kompatibel. Die Unterstützung von D-ISDN wird laut Aussagen der Telekom noch bis ins nächste Jahrtausend gewährleistet sein, allerdings ist E-ISDN billiger und leistungsfähiger, so daß zu erwarten ist, daß sich dieser Standard schnell durchsetzen wird.

Nach dieser langen Vorrede über den politischen und wirtschaftlichen Hintergrund von ISDN geht es nun an die Technik. Was ist ISDN eigentlich? Um es mit wenigen Worten zu sagen: Eine Revolution auf dem Gebiet des Multimedia und der Telekommunikation. Bisher waren Daten und Sprachübertragung auf verschiedene Medien angewiesen (Modems und die damit verbundene DFÜ über das Telefonnetz waren eher eine Begleiterscheinung denn jemals eine echte Alternative zu den digitalen Vermittlungsdiensten). Mit ISDN wird nun die Integration dieser Dienstleistungen unter einer Schnittstelle verwirklicht. Sprache, Bilder, Texte und Daten über ein System und das in annehmbarer Geschwindigkeit.



Ein Bestandteil des neuen ISDN ist das altbekannte Telefon, die meist strapazierteste Verbindung von Mensch zu Mensch. Die monatliche Anschlußgebühr ist mit 64 Mark zwar mehr als doppelt so hoch, wie für einen normalen Anschluß, aber dafür erhält man auch zwei Leitungen. Zumindest für Firmen ist ISDN schon aus diesem Grund eine lohnende Alternative zum Analognetz. Den Privatmann wird es aber wohl nicht überzeugen können.

Viel interessanter sind die Möglichkeiten, welche durch die enormen Datenmengen, die man über das Netz übertragen kann, entstehen. 64 KBit/s

reichen schon aus für animierte Bildsequenzen, MPEG-Kompression macht es möglich. Somit reichen Bildschirmkonferenzen in den Möglichkeitsbereich des Privatmannes. Die Technik dafür ist heutzutage allerdings noch recht teuer. Man benötigt einen 486er-PC mit viel Speicher, einer Videokarte und einer ISDN-Karte. Alles zusammen kommt einen ca. 5000 bis 6000 Taler, den Camcorder noch nicht mit eingerechnet.



Da aber auch die Firmen auf den Trichter kommen werden, daß man vorhandene Resourcen wie z.B. Fernseher nutzen kann, wird es wohl in absehbarer Zeit ISDN-Module geben, die man einfach zwischen TV und Telefon klemmen muß und schon kann man auf der Bildröhre Tante Trude aus Buxtehude bewundern - und das zum normalen Fernsprechtarif von 23 Pfennig je Einheit.

Mit dem stetigen Ausbau des digitalen Netzes werden auch die Dienstleistungen ständig erweitert. Dazu zählen z.B. auch geplante Featurs wie Rufumleitung: Somit ist eine weitgehende Erreichbarkeit gewährleistet. Moderne Telefonanlagen bieten so etwas schon an, doch dabei ist man immer auf ein internes Telefonnetz beschränkt. Mit ISDN ist so etwas europaweit, wenn nicht sogar irgendwann weltweit verfügbar.

Effektiv genutzt wird ISDN heutzutage schon von den Rundfunkanstalten. Das neue Netz bietet die Möglichkeit, Sprache und Ton in Hifi-Qualität zu übertragen. Die Sendeanstalten können so Reportagen schnell und kostengünstig untereinander austauschen. Wofür früher teure Spezialleitungen der Post nötig waren, da reicht heutzutage eine ISDN-Leitung. Die Kosten liegen hier um ein vielfaches niedriger. Interessant sind auch Konferenzschaltungen zwischen den Sendestudios. Sollte der Süddeutsche Rundfunk mal wieder mit einem Ostdeutschen Radiosender eine Hitparade organisieren, so können dafür ISDN-Standleitungen verwendet werden. Hätte es 1990 schon ISDN-Leitungen zwischen Stuttgart und Ost-Berlin gegeben, hätten die Leitungskosten während der Top 2000 D weniger als 20.000 Mark betragen.

Dies ist natürlich nur möglich, wenn sich ISDN flächenmäßig durchsetzt. Schon heute kann die Telekom auf stolze 1,1 Millionen verlegter B-Kanäle verweisen, das sind zwar noch weniger als ein Prozent des gesamten Telefonnetzes, doch bedenkt man, daß das analoge Netz etwa 100 Jahre Zeit hatte, während ISDN seit ca. 5 Jahren verfügbar ist, so kann man doch gespannt sein.

Florian Baumann

ISDN im Überblick:

Das Mindestangebot gemäß MoU umfaßt:

Dienste:

- 64 KBit/s transparente Übermittlung (ohne Einschränkung)
- 3,1 kHz Audio-Übermittlung
- Sprachübermittlung
- Übermittlung von Paketdaten im D16-Kanal (X.25D) mit max. 9.600 bit/s (nur Basisanschluß), B-Kanal (X.25B) mit 64 KBit/s (Basisanschluß und Binärmultiplexanschluß)

Dienstmerkmale:

- Mehrfachrufnummer (MSN)
- Durchwahl zur Endstelle
- Umstecken am Bus
- Übermittlung der Rufnummer des A-Teilnehmers zum B-Teilnehmer
- Unterdrückung der Rufnummerübermittlung

Vorgesehene zusätzliche Dienste und Dienstmerkmale entsprechend MoU durch DBP Telekom in Deutschland:

Dienste:

- Telefon 3,1 kHz
- Bildtelefon
- Telefax Gruppe 4
- Teletx 64 KBit/s
- Bildschirmtext/Datex-J 64 KBit/s

Dienstmerkmale:

- Übermittlung der Rufnummer des B-Teilnehmers zum A-Teilnehmer
- Unterdrückung der Rufnummerübermittlung
- Subadressierung
- Anzeige der Gebühren
- Rufumleitung
- Anklopfen
- Halten
- Rufnummeridentifikation

Quelle: Telekom, LANLine, c't

Assemblerecke -Teil 11 - ATARI magazin

ASSEMBLERECKE
TEIL 11

von Frederik Holst

Nachdem wir letztes Mal eine Leserfrage behandelt haben, wollen wir uns heute dem Hauptvorteil des ATMAS-II gegenüber anderen Assemblerprogrammen widmen: Wie der Name des ATMAS schon sagt, ist er ein MACROASSEMBLER. Was sind Macros? Macros sind Unterprogramme oder Prozeduren, die einen Namen bekommen. Dieser Name ist kein Assemblerbefehl, kann aber im späteren Programm wie ein solcher benutzt werden.

Diese Sache hat den Vorteil, daß somit ein Assemblerprogramm sehr viel übersichtlicher wird, denn unter einem Macro wie PRINT oder POKE kann man sich sicherlich mehr vorstellen als unter einer Reihenfolge von LDAs, STAs, BNEs und JMPs.

Der Nachteil dieser Methode soll aber nicht verschwiegen werden: Erstens wird jedesmal, wenn das Macro in den Quelltext eingefügt wird, der Code, der für dieses Macro steht, eingesetzt. Bei kleinen Macros fällt dies nicht weiter ins Gewicht, hat man aber längere Macros, so ist der Speicherverbrauch schon recht groß.

Der zweite Nachteil ist, daß, wenn Sie jemand anderem Ihren Quellcode geben, dieser dann auch einen Macroassembler haben muß, ansonsten kann er mit dem Code nicht viel anfangen. Dies wirkt sich aber nur auf den Quelltext aus, das lauffähig compilierte Programm unterscheidet sich in keinster Weise (nur durch die Länge) von anderen.

Kommen wir aber nun einmal zum ersten Beispiel:

```
POKEMACRO ADDR, VAL
     LDA     #VAL
     STA     ADDR
     MEND
     ORG     $A800
     POKE 710,0
     RTS
```

Das soll unser erstes Macroprogramm sein. Es fällt als erstes auf, daß das Macro vor dem ORG, also vor dem eigentlichen Programm, steht. Vor dem Befehl MACRO steht ein Label, das dem Macro einen Namen gibt, in unserem Fall also POKE. Bei den meisten Macroassemblern muß man beachten, bis auf welchen Buchstaben das Macro beachtet wird, d.h. bei einigen Programmen ist POKEA POKEB und POKEC das gleiche, ATMAS-II macht hierbei zum Glück Unterschiede.

Hinter dem Befehl MACRO kommen die Argumente, die an das Macro übergeben werden können. Jeder Pokebefehl benötigt natürlich eine Adresse und einen Wert, den man an sie übergibt. Die Adresse habe ich ADDR und den Wert VAL genannt.

Nun wird der Wert VAL in den Akku geladen und dieser dann bei der Adresse ADDR abgelegt. Zum Schluß wird das Macro mit MEND beendet.

Unser eigentliches Programm besteht dann nur noch aus dem POKE Befehl und dem RTS, das zur Beendigung des Programms dient. Was passiert nun, wenn wir das Programm compilieren? Sehen wir uns den Speicher im Monitor nach dem Compilieren an. Dort steht dann:

```
$A800     LDA  #0
$A802     STA  710
$A805     RTS
```

Der Quelltext, für den das Macro steht, ist beim Compilieren einfach eingesetzt worden.

Für die ersten Schritte, bei denen es ja noch nicht auf Speicherplatzminimierung ankommt, ist diese Art der Programmierung sicherlich von Vorteil. Im nächsten Teil werden wir uns neben den Konstanten auch dem Pendant der Macros, den Subroutinen, widmen.

Frederik Holst

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



Suche Sparta-DOS-X Cartridge. Zahle 100,- DM für Modul + Anleitung + Beigaben komplett. Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, 01259 Dresden.

Verkaufe Grünmonitor komplett mit Anschlußkabel an Atari 800 XL/XE für DM 50,-. Verkaufe Atari 1029 Drucker komplett mit Print Universal 1029 für DM 100,-. Tel. 02595/5675 ab 18.00 Uhr - Bernd Böttcher.

Verkaufe Atari 800XL, Preis VB, Tel. 039200/52470 - Helge Kauert.

Suche Floppy 1050 bis DM 100,-. Sowie Netzteil für 1010. Wer Hilft? Heinz Schulz, Heideland 30, 24941 Jarplund-Weding, Tel. 0461/91673.

1020-Plotter gesucht. Angebote an 0203/480682. Suche Handbuch zu SoloFlight von MicroProse (1986), Dirk Paulsberg.

Ich suche PD-Bilderdisketten. Wer kann mir welche kopieren? Schreibt an: Henryk Menzel, Bahnhofstr. 30, 99734 Nordhausen.

Suche alte ATARI magazine 1/87, 2/87, 9/88, 11/88, 2/89. Angebote an: Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf.

Wanted: XF 551 Diskdrive. Eventually with 130XE. Will pay DM 200,- for the floppy, DM 150,- for the computer. All must be in perfect working condition. Owner must live near the border of belgium. Call or write me: Tel. 00/32 9 3447764, Robert de Letter, Europapryslaan 34, B-9060 Zelzate.

Maus Seite 46

Suche Soundmonitorfiles und billige Software. Auch PD-Tausch ist erwünscht. Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Verkaufe Atari 800XL für DM 140,-, Atari 130XE für DM 180,-. Atari Schreiber RXG 8036 Modul für DM 100,-. Alles Top incl. Handbuch. Tel. 0711/59748, Reinhold Kowollik.

Verkaufe Atari 800XE mit Floppy XF551 und Datasette mit Turbo-Cartridge. Komplett mit Anleitungen und Netzteilen. Über 200 Spiele und Programme auf Diskette und Kassette. Alle Disketten in Diskettenbox. Preis DM 280,-. Jakob Gajdzik, Tel. 07721/53126.

Wer hat das Programm "SYNFILE+" und kann es mir weitergeben? Es muß sich dabei natürlich um ein ORIGINAL handeln. Bitte halten Sie mit mir Rücksprache. Angebote bitte nur schriftlich an: underground-SOFT / Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt.

HERZLICH WILLKOMMEN! Ihr seid alle herzlich eingeladen am 29./ 30. Oktober zu den 5. Elmshorner Computertagen. Der Eintritt ist kostenlos und es wird trotz alledem sehr, sehr viel geboten. Ein ausführlicher Bericht darüber steht in der Kommunikationsecke. Mit großer TOMBOLA !!!! Die Öffnungszeiten sind:

Samstag 29.10.94 14:00-18:00 Uhr

Sonntag 30.10.94 09:00-17:00 Uhr

Kommt vorbei, es lohnt sich .... underground-SOFT / Kay Hallies.

Suche dringend deutsche Beschreibung für XF 551 Diskettenstation mit DOS 2.5. Bitte melden bei Harald König, Paradiesstr. 21, 01217 Dresden, Tel. 0351/4713872.

Verkaufe folgende gebrauchte Soft-/Hardware: 4bit Sampler (Vorstellung im Heft) DM 55.00.

Für je DM 5.00: Spider Invasion, Galactic Avenger, Fritz der Bombenkiller, Der Leise Tod, Herbert, Tales Of Dragons And Caveman, Spider, Die Ausserirdischen, Im Namen des Königs, Zielpunkt Null Grad Nord.

Für je DM 10.00: Laser Robot, Action Biker, Sea Fighter/Lethal Weapon, Design-Master, Internationa l Karate, Top Gunner Collection.

Für DM 20.00: Bismarck. Und dann noch eine XL/XE-Maus mit Software für DM 30.00. Alles zzgl. Versand in Höhe von DM 5.00. Anfragen richtet Ihr an: Markus Rösner , Fachriastr. 9, 74226 Nordhausen, Tel. 07135 / 2840

Gesucht sind Übersetzungen von Anleitungen polnischer Titel. Wir haben schon einige zusammen, Tausch möglich. Meldet Euch einmal bei Markus Rösner, wenn Ihr Interesse habt.

Suche günstigen Farbmonitor für Atari ST 260. Angebote an Eggert Wülfken, Luchsbarg 4, 25524 Itzehoe, Tel. 04821/87211.

Verkaufe: Preppie 1+2 für 15,- DM, Showdown Hockey für 5,- DM, Scaremonger + Mad Marbles für 5,- DM, DigiPaint für 10,- DM. VHS-Video: Critters 10,- DM, zzgl. Porto. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen
4. Juni 1994
Postkarte verwenden

Neue Public Domain

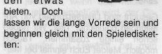
Jede PD-Diskette nur DM 7,-

Jubiläumsangebot siehe Seite 18

PD-ECKE von Markus Rösner und Sascha Röber

Hallihallo liebe PD-Freunde,

ich freue mich, Euch auch diesesmal wieder recht herzlich in der PD-Kolumne begrüßen zu können und dürfen. Diesen Monat haben wir wieder für Euch fünf neue PD's zusammengesucht, die es wert sind, vorgestellt und von Euch in Empfang genommen zu werden. Auf eine ausgewogene Mischung wurde geachtet, sodaß es diesesmal wieder zwei Spiele- und zwei Anwender- sowie eine Demodisk gibt, die hoffentlich wieder für jeden etwas bieten. Doch lassen wir die lange Vorrede sein und beginnen gleich mit den Spieledisketten:



HANSE II

Einige unter Euch kennen bestimmt schon den ersten Teil dieser fantastischen Wirtschaftssimulation. Wie der Name schon andeudet spielt es weit zurück in der Vergangenheit zur Zeit der Hanse, den Schiffsmännern und Händlern. Du sollst Dir nun ein kleines Handelsimperium aufbauen, was anfangs gar nicht so leicht ist, denn Du hast Mitbewerber in Form von weiteren Mitspielern und auch die Geldmittel sind knapp, man darf sich also keinen Ausrutscher erlauben.



Vom Spielprinzip her ist HANSE II = HANSE, nur mit dem Unterschied, daß noch Grafiken eingebaut wurden und das Spiel um Funktionen erweitert worden ist. Ein nettes Spiel ab zwei Spieler für lang anhaltende Motivation. Ein gelungenes Spiel, welches den Kaufpreis locker wert ist.

Best.-Nr. PD 254 DM 7,-

CRICKET

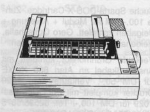
Diese Sportart kehrt nun auf Eurem XL/XE ein. Wer ihn noch nicht kennt, bzw. eine Einführung in das umfangreiche Spiel will: Eine Anleitung ist vorhanden. Man kann das Spiel alleine oder zu zweit spielen, hat erstaunlich viele Einflußmöglichkeiten in das Spielgeschehen. Man kann die Spieler des Teams z.B. selbst aus einer Liste auswählen und der Spielstand ist abspeicherbar. Eine mehr als gelungene Umsetzung. Wer sich für diese Sportart interessiert kann mit dieser PD-Disk nicht falsch liegen, denn ein besseres Programm wird man wohl auf dem PD-Sektor über dieses Thema nicht finden.

Best.-Nr. PD 255 DM 7,-

PRINT POWER

Nach was hört sich folgendes an: Grußkarten, Banner, DIN A4-Schilder drucken? Ganz klar, nach dem legendären Print-Shop, den man zwar noch bekommen kann, der preislich aber mehr als angesiedelt ist. Abhilfe schafft vorliegende PD-Diskette. Diese ermöglicht in erstaunlich guter Qualität o.g. Funktionen auf Druckern auszuführen. Klar, die Qualität von Print-Shop darf man nicht erwarten, dafür erwartet einen aber auch nicht der hohe Print-Shop Preis, sondern ein ganz gewöhnlicher PD-Preis.

Fonts, Grafiken und Borders befinden sich auf der Rückseite der Diskette und Druckertreiber für alle weiterverbreiteten Drucker sind dabei, sodaß auch der eigene Drucker verwendet



werden kann, denn dieser ist bestimmt irgendwie kompatibel zu irgendeinem vorhandenen.

Der 1029 wird leider nicht unterstützt. Der Szene würde sicherlich mal ein Programm in dieser Art guttun, das den 1029 unterstützt. Also Programmierer, haltet Euch ran! Für Druckfreunde ist diese Disk das gefundene Fressen des Monats, eine Anschaffung lohnt sich allemal, denn selbsterstellte Grußkarten z.B. kommen immer gut an.

Best.-Nr. PD 256 DM 7,-

BUSINESS AND FINANCE

Stolze dreizehn Programme, die die Finanzen zu Hause angehen bietet diese Diskette. Auf der Rückseite befindet sich zudem eine ausführliche Anleitung in deutscher Sprache zu allen Programmen. Im folgenden werde ich jedes vorhandene Programm ein wenig vorstellen:

FINANCE: Eine einfache Ausgabenauflistung. Man gibt einfach Art und Betrag ein, die Ausgabe erfolgt zm Ende.

PD-HIGHLIGHTS

BARGRAPH: Gibt die Ausgaben eines laufenden Jahres per Stabdiagramm auf dem Schirm aus.

BANKBAL: Nach Eingabe der Einzahlungen, Einnahmen und Ausgaben errechnet der Computer den aktuellen Kontostand und gibt diesen aus.



SCHECKPRINT: Nach Eingabe aller nötigen Dateien kann der Scheck bedruckt werden. Doch Vorsicht! Das Programm ist auf amerikanische Schecks ausgelegt, man müßte es erst umschreiben, damit es mit deutschen Schecks funktioniert.

LOADPAY: Berechnet die Tilgung eines Darlehens.

BIGNUM: Ganz spaßiges Programm. Man gibt eine Zahl ein und diese wird dann in Worten ausgedruckt -> allerdings in Englisch.

PRATION: Nach Eingabe verschiedener Gesichtspunkte errechnet dieses Programm die Leistungsfähigkeit und Rendite eines Geschäftes.

BUSINESS: Hat von allen Programmen einen kleinen Teil und bietet zudem eine Umrechnungsmöglichkeit von amerikanischen Maßen und Gewichten. Zudem gibt es noch drei Programme zur Rentenberechnung und zwei Programme zur Wertpapierberechnung.

Über Sinn und Unsinn dieser Diskette muß jeder selbst entscheiden. Fakt ist, daß einige Vorgänge mit dieser PD-Disk doch recht vereinfacht werden.

Best.-Nr. PD 257 DM 7,-

MEGADEMOS 2

Letztes Mal habe ich damit angefangen, diese Serie von Disketten vorzustellen. Diesesmal werden wir fortfahren. Wieder zahlreiche Demos, teils sehr gute, bietet diese Diskette. Wie gewohnt, werde ich auf jede Demo kurz zu sprechen kommen:

1ST ANTI-COMMODORE-DEMO: Naja, was das mit Anti-C. zu tun hat ist mir eigentlich schleierhaft. Ok, eine nette Grafik ist zu sehen und die Warhawk- Titelmelodie tönt durch die Lautsprecher, aber die erwähnten Digi-Sounds konnte ich beim besten Willen nicht heraushören.

DAS OMEN: Umfangreiche Demo mit Supergrafik. Sollte man sich auf jeden Fall einmal reinziehen, gehört, wie die Top-Demos, sicherlich mit zum besseren.

HAPPY BIRTHDAY CHRIS: Ein kleines Geburtstagsgeschenk von Tobias und Micha an Chris (Top-Crew) zu seinem damals 18. Geburtstag.

ENDE EINES COMMODORE-USERS: Recht derb ist diese Demo. Man sieht bei Nacht einen Baum, an dem ein Mensch aufgehängt wurde und daran baumelt. Durch den Text erfährt man, es ist ein Commodore-User. Über Geschmack kann man streiten... (auch wenn es C.-User sind)

GRAFIK-MASTER: Netter gestohlener Sound und als Hintergrundgrafik Titelbilder von den Spielen Basil, Astro-Droid, Koronis Rift und Gauntlet. Seinen Favoriten kann man mit den Tasten A - D auswählen.

TIME TO ENJOY: Meiner Meinung nach das beste Demo dieser Diskette. Fantastische Grafiken (wirklich geniale) gepaart mit Grafikeffekten und einer stimmungsvollen Musik. Man kommt jedesmal mit Space weiter.

NACHRICHTEN: Teil einer Nachricht eines Nachrichtensprechers wurde digitalisiert und wird hier wiedergegeben.

PLAYER-MISSLE-DEMO: Zeigt nette Grafikeffekte, die man per Druck auf die Space-Taste noch aussuchen kann. Verblüffend.

ACEPLOTTER: Nettes Intro und dann kommt eine beeindruckende, mathematische Grafik. Die Werte können mit dem Joystick verändert werden; da gibt es echt geniale Kombinationen, die einen nur noch staunen lassen.

Für Freunde der Demos stellt diese Disk eine gelungene Mischung dar, die es lohnt, angeschafft zu werden.

Best.-Nr. PD 258 DM 7,-



ABSCHLIESSEND sei noch kurz erwähnt, daß wir immer auf der Suche nach PD's sind, die wir hier veröffentlichen können, auch selbstentwickelte Software ist willkommen.

Ich hoffe, Ihr alle bleibt dem Atari-Magazin treu, sodaß ich Euch in zwei Monaten wieder zur neuen PD-Ecke im Atari-Magazin begrüßen darf und kann. Bis dahin viel Spaß.

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

PD-MAG 3/94

Es ist wieder soweit, Power per Post präsentiert das PD-Mag 3/94. Das PD-Mag hat sich inzwischen zu einem sehr beliebten Diskmag gemausert. Gerade diese Ausgabe beweist, daß das PD-Mag sehr hoch in der Gunst der Leser steht. Noch nie gab es in einer Ausgabe so viele von Lesern verfaßte Textbeiträge. Das PD-Mag ist nun mal ein sehr lebendiges Magazin, welches dem Leser alles bietet, was er von einem guten Diskmag verlangt.

So standen diesmal 6 PD-Disketten und das Spiel the last Guardian auf dem Prüfstand. Im Hardwaretest



mußte sich die 1MB-Megaram behaupten und im Basickurs ging es um Softscrolling in Basic. Insgesamt wartet der Magazinteil mit 20 Berichten und über 100 Leseseiten Text auf. Doch nun zur Software:

Auf Wunsch der Leser standen diesmal die Demos im Vordergrund. Gleich acht tolle Sound und Grafikdemos wie etwa die Vega-Demo, die extra für das PD-Mag geschrieben wurde oder die Relag-Demo, die für das ABBUC Pokey Treffen 1992 geschrieben wurde warten auf Euch. Außerdem sind die Spiele Planet (ein kleines Weltraumballerspiel), Unicum (ein Arkanoid-Clone) und Deathzone,(ein Encounter-ähnliches Spiel) mit dabei.

Für die Anwender gibt's die Programme Label und Bitmap. Bitmap ist ein Editor zum Zeichnen von 8*8 Bit Matrixen. Dazu kommt noch der CSM-Editor, der ja immer mit dabei ist. Den Schluß bildet dann noch das deutsche Textadventure "Das alte Haus". Wie Ihr seht habe ich diesmal ein wahres Feuerwerk an Software abgebrannt. Und jetzt seid mal ganz ehrlich, wo bekommt man so viel an Informationen, Demos, Spielen und Anwenderprogrammen für lächerliche 12,- DM??? Na klar, nur hier bei Power per Post. Deshalb zögert nicht mehr länger und bestellt Euch die neueste Ausgabe des PPP-PD-Mag's für nur 12,- DM oder gleich ein 3-Ausgaben-Abo für nur 25,- DM!

Best. Nr. PDM 394 12,- DM

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 56.

SYZYGY 3/94

Wir kommen diesesmal zum Ende des Halbjahres. Wir haben Euch wieder eine ausgewogene Mischung aus allem zusammengestellt, es sind wieder mehr als 40 Texte geworden, was einen Gesamtumfang von mehr als 160 Bildschirmseiten ausmacht, randvoll mit Zahlen und Buchstaben. Wir haben u.a. folgendes für Euch zusammengestellt:

* Deutsche Anleitungen (Inside)
* Basic-Kurs für Anfänger
* Basic-Kurs für Fortgeschrittene
* Witzecke
* Hot News
* Wettbewerbe
* ein ausführliches Leser-Forum
* Kleinanzeigen
* Regionalreport: Heilbronn



* Glaggs-It
* Cavelord
* S.A.M.
* Waseo-Publisher
* Diskline 4
* TNT-Terror
* Aliens II
* PD-Dash
* Megaram 256kB
* Mein Tag bei der Musterung
* Cool Emotions Demo
* Bericht zum ARG-Treffen

und noch sehr vieles mehr. Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt von dem, was Euch in dieser Ausgabe erwartet. Auch werden wir wieder eine ausgewogene Mischung an Software bieten. Das Menüprogramm wurde trotz Prüfungs- und Abistreß noch verbessert, es wurde eine Pack-Routine für Texte eingebaut, sodaß wir Euch noch mehr auf dem gleichen Platz bieten können. Oder kennt Ihr ein Magazin auf Diskette, das die Texte auf einem 1029 mit einem "ß" ausdruckt, das ist doch was!?

Allesinallem sind wir auf dem richtigen Weg, wie uns die zahlreichen Reaktionen in Form der Leserbriefe bestätigen. Solltet Ihr immer noch nicht das Syzygy kennen, so schnuppert einmal in diese Ausgabe rein. Wir sind der Überzeugung, daß Ihr sicherlich Gefallen an diesem Magazin findet. Und solltet Ihr das Syzygy kennen, so würden wir uns freuen, wenn Ihr dem Syzygy auch im nächsten halben Jahr treu bleibt, was Euch erwartet, könnt Ihr in einem gesonderten Text auf dem Magazin nachlesen. Na bis dahin, Euer Syzygy-Team.

Best.-Nr. AT 302 DM 9,-

DISK-LINE 28

Und wieder warten eine Menge Programme darauf, von Euch entdeckt und ausprobiert zu werden:

Der **MULTIFILELOADER** ist ein besonderes Menüprogramm, mit dem man Turbo-Basic-Programme starten kann, denn man kann hier nicht nur mehrere Laufwerke und sogar die Ram-Disk nutzen, sondern auch ein kleines Diskinfo schreiben oder lesen!

Die Quick-Programmierer werden den **QUICK-BINEARKONVERTER** gut gebrauchen können, denn er wandelt z.B. Playerdaten in Libraryform um, wodurch man sie dann ganz einfach in eigene Programme einbauen kann, dazu kann man dieses Programm sogar mit Tastatur, Joystick oder der Maus bedienen.

Wem für sein Basic-Programm noch gute Soundeffekte fehlen, dem werden die **SOUNDPROGRAMMIERHILFEN** willkommen sein: Es handelt sich um mehrere fertige Soundroutinen, die mit einer kleinen animierten Grafik vorgestellt werden und die man problemlos übernehmen kann.

Die Spielefans werden auch wieder reichlich bedient: In **MAJA UND HENRY** muß man verschiedene Schlüssel aufsammeln und dabei geschickt vielen Gefahren ausweichen, um schließlich durch den Ausgang zu entkommen.

Neu und spannend ist auch **DAS UMWELTSPIEL:** Hier ist nicht nur Geschick, sondern ebenso Wissen über die Natur erforderlich, um weiterzukommen und das Ziel zu erreichen.

Zwei Demos gibt es auch auf dieser Ausgabe: Die **SECOND SCROLL DEMO** zeigt viel Animation und zusätzlich temporeiche, mehrfarbige Scrolltexte. Die Demo **MICRODEMO V** präsentiert nicht nur ein schönes Grafikbild und animierte Player, sondern man kann auch unter vier hörenswerten Liedern auswählen, von denen zwei sogar ziemlich bekannte Hits sind.

Die kleine Basic-Demo **DER ATARI 800 XL** zeichnet nicht nur diesen Computer, sondern präsentiert auch seine technischen Daten.

Spanisch geht es bei der **SUITE ESPAGNOLA NO. 5** zu: Sie können unter vier spanischen Liedern wählen, zu denen jeweils eine kleine Information gezeigt wird.

Also gibt es in dieser Ausgabe wieder viel zu sehen, zu hören und auszuprobieren, also auf keinen Fall entgehen lassen!

Best.-Nr. AT 303 DM 10,-

JOHNNY THE GHOST

Dieses neue Denk- und Geschicklichkeitsspiel wird von Powersoft herausgegeben. Einigen wird dieser Name schon etwas sagen. Anderen, die vielleicht vermuten, es handelt sich dabei um eine Serie von "Power per Post" sei gesagt, daß sich hinter diesem Namen Markus Rösner verbirgt, den viele durch die Herausgabe von Diskettenmagazinen kennen. Programmiert hat es jedoch einer unter dem Namen Drachensoft. Zum Spielen benötigt man einen ATARI XL/XE-Computer und einen Joystick oder die Zehnertastatur CX 85.

Bei diesem Spiel übernimmt man die Rolle von einem Geist namens Johnny, der in verschiedenen Labyrinthen Helme aufsammeln und Löcher durch das Verschieben und Herunterwerfen von Steinen überwinden muß, denn er gehört zu einer Geisterart, die offenbar nicht schweben kann (dies ist allerdings meine eigene Schlußfolgerung). Dabei muß er nicht nur darauf achten, daß er sich nicht den Weg verbaut, sondern auch nicht zuviel Zeit verschwendet, da er sonst ein Leben verliert.

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

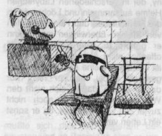
Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

GAMES

Nach dem Booten erscheint zunächst das Titelbild des Turbo-Basic-Interpreters und das hat mich schon etwas erstaunt, da dies meines Wissens nach ja immer noch urheberrechtlich geschützt ist. Aber vielleicht hat Powersoft ja die Lizenz erhalten, den Interpreter mit auf die Diskette bringen zu dürfen.

Jedenfalls wird nach einer Weile das Titelbild geladen, auf dem eine Art Krokodilmännchen mit Schnurrbart auf einer Wolke reitet, was ziemlich ulkig aussieht, aber recht gut gezeichnet ist. Darunter prangt in großen Buchstaben der Name "Drachensoft" und eine Melodie ertönt, die recht gut klingt. Leider steht in diesem Bild nicht, wie man weiterkommt, was man nur aus der Anleitung erfährt. Danach wird das Spiel geladen.

Allerdings ist mir aufgefallen, daß die Laderoutine nicht gegen Fehler abgesichert ist. Tritt eine Störung ein, erscheint die von Turbo-Basic gewohnte Fehlermeldung sofort auf dem Bildschirm und man muß komplett neu booten, was ich nicht so praktisch finde.



Dann erscheint schon das erste Labyrinth und eine Begleitmelodie im Hintergrund, die man auf Wunsch auch wegschalten kann. Dieses Labyrinth besteht aus bunter Zeichensatzgrafik, die gut gelungen dargestellt wird. Johnny hat eine gewisse Ähnlichkeit mit den Pac-Man-Geistern und dreht seine Augen auch immer in die Richtung, in die er sich gerade bewegt.

Die ersten Labyrinthe sind noch relativ leicht. Beim fünften scheint es jedoch einen Fehler zu geben, denn bei einem Helm hat sich offensichtlich ein falsches Zeichen eingeschlichen, so daß er als solcher nicht erkannt wird und aufgesammelt werden kann, egal wie man nun hineinrennt.

Johnny kann nicht nur am Boden laufen, sondern an manchen Stellen auch hangeln und durch Bröselsteine laufen.

Im Laufe des Spiels tauchen zwei Arten von Helmen auf: Ritterhelme, die immer nachfallen, und Taucherhelme, die in der Luft schweben. Da Johnny weder schweben noch springen kann, muß er letztere immer durch Hangeln und Abspringen sammeln.

Fazit: Obwohl dieses Spiel von der Idee her nichts Neues ist und bietet, macht es doch·Spaß und ist immer eine Herausforderung. Positiv ist auch, daß man die Labyrinthe einzeln anwählen und im Notfall (wenn man sich alles verbaut hat) nochmal anfangen kann (was aber eins von insgesamt drei Leben kostet).

Was leider noch fehlt, ist eine fehlersichere Laderoutine. Außerdem wäre ein Leveleditor zum Erstellen eigener Labyrinthe nicht schlecht. Für Spieler, die Herausforderungen der Strategie und Geschicklichkeit mögen, wird dieses Spiel sicher lange Unterhaltung bieten.

Thorsten Helbing

Zusatz

JOHNNY THE GHOST

Es gab einige Änderungen zu Johnny The Ghost, die erst kurz vor Fertigstellung des Heftes realisiert wurden und somit nicht mehr im obigen Testbericht berücksichtigt werden konnten.

Johnny The Ghost ist nun komplett in Maschinensprache umgesetzt worden, was einen besseren Spielfluß mit feineren Animationen zuließ.

Zudem wird das komplette Spiel auf einmal geladen, sodaß die Level nicht mehr nachgeladen werden müssen, sie stehen alle komplett im Speicher. Es gibt auch eine andere Hintergrundmelodie.

Die Resonanzen auf die neue Version waren sehr positiv, den Usern gefiel es besser als die alte Version. Und was hat sich am Preis geändert? Nichts, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht um einen Pfennig gestiegen.

Achtung: Johnny the Ghost ist auch in der aktuellen Liste für die Verlängerungen.

Best.-Nr. AT 292 DM 19,-

INSIDE

Wer repariert eigentlich Euren XL/XE, wenn er nicht mehr ganz so geht, wie er sollte? Der Hardwarespezialist? Bisher er, aber jetzt gibt es den kleinen Mann im Computer, der diese Aufgabe übernimmt. Besser gesagt, Du und eventuell ein weiterer Mitspieler übernehmen die Rolle des kleinen Mannes im Raumschiff.



Inside kann entweder alleine oder zu zweit gespielt werden, je nach Lust und Laune. Der Bildschirm in gesplittet, ein Spieler übernimmt die obere Hälfte, der andere die untere Hälfte. Der Computer gibt nun an, welches Bauteil defekt ist, dies kann mal ein Antic-Chip sein, dann einmal der Pokey-Chip oder wie wäre es mit den Rambausteinen, einfach alles kann einmal defekt sein.

Deine Aufgabe besteht dann darin, den defekten Baustein anzufliegen und ihn zu reparieren. Du kommst hierzu in einen anderen Bildschirm und nun geht es an die Reparatur. Lasse Dir jedoch nicht zu lange Zeit, denn wenn Du zu lange brauchst, geht vielleicht ein Chip kaputt und die Reparatur dauert länger als vorgesehen.

Kritisch wird es, wenn es sich um den Antic handelt, denn ist dieser kaputt, verschwindet das Bild (ganz naturgemäß), ist der Pokey kaputt, gibt es eben keinen Sound mehr. Ich sage Euch, es ist ein Heidenspaß, besonders weil nicht alles einfach so kurz plump kaputt geht, sondern sich langsam anbahnt, erst knackt es, dann rauscht es, dann geht gar nichts mehr.

Grafisch bietet dieses Spiel sehr viel. Alles ist schön animiert, sehr schön anzuschauen und das Scrolling ist schnell und weich. Schön farbig ist es auch und der Sound ist genial. Schön ist auch das Titelbild anzusehen.

Einziges Manko ist, daß ein eventuell vorhandener Floppyspeeder ausgeschaltet werden muß. Aber das ist schon alles, das Spiel macht schon alleine einen Heidenspaß, zu zweit ist's sogar noch besser. Man spielt nämlich zusammen und nicht gegeneinander, das ist auch einmal etwas anderes. Wer sich nicht zurecht findet, sollte sich die dritte Ausgabe des SYZYGY reinbeamen, denn dort haben wir eine deutsche Anleitung veröffentlicht, eine Karte werden wir dann nächstes Mal bringen. Damit seid ihr dann perfekt für den Kampf gegen die Invasion im XL/XE gewappnet.

Summasumarum handelt es sich bei "Inside" wohl um eines der besseren Spiele, die alleine und zu zweit Spaß machen. Es geht ausnahmsweise einmal nicht darum, irgendetwas zu beseitigen, sondern alles ist ganz friedlich und man spielt miteinander und die neue Spielidee überzeugt vollkommen. Sollte man sich auf jeden Fall einmal ansehen, es lohnt sich wirklich.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 304 DM 27,80

SPYMASTER

Dunkelheit und Rauschen des Windes, Angst vor dem Unbekannten. Sein Körper, erregt durch Adrenalin, zittert. Unter seinen Füßen, langsam näherkommend, die Umrisse eines großen Gebäudes. John's Puls steigt mit der immer geringer werdenden Höhe. In seinen Ohren klingt immer noch die Stimme von General LeRoy: "...denke immer daran, mein Sohn, falls Du scheiterst, geht die Welt mit dir unter." Er wußte, daß der Auftrag, der vor ihm lag, von größter Wichtigkeit war, und dadurch war er auch der schwierigste von allen.



Auf eigene Faust muß er einen besessenen Computer zerstören, den eine ganze Armee faschistischer Fanatiker in einem unterirdischen, mehrstöckigen Bunker bewacht. John war das, was auch sein Vater war, Spion in geheimer Mission. Sein Opa rettete die Welt schon damals im zweiten Weltkrieg. Hans Kloss, dies war der Opa von John.

John irrt nun mit Hilfe des Spielers in dem riesigen Gebäudekomplex umher, auf der Suche nach dem Zentralcomputer, um diesen zu zerstören. Dabei läuft ihm allerlei Feindeszeugs in Form von Soldaten entgegen, hier gilt die Regel, lieber er, bevor man selbst. Unterwegs findet man noch Disketten, die man an den verstreuten Terminals anchecken kann. Auf den Disketten sind Codes, die man braucht, um die Safes zu öffnen, manchmal gibt es auch ein Spiel, das man spielen kann. Doch erst muß die Disk auf die Festplatte kopiert werden, alles ganz orginalgetreu mit Ladegeräusch und allem schnickschnack.

Wirklich eine spaßige und zum Spiel abwechselnde Situation. Doch vorsicht! Die Zeit drängt, lasse die Uhr niemals aus dem Auge, es könnte böse enden. Was den Spielfluß ein wenig hemmt, sind die Codeabfragen aus der Anleitung. Wir sind hier eigentlich auf dem XL/XE, aber scheinbar gibt es immer mehr Annäherung an einen PC, schade eigentlich, ein wenig nervend ist die Angelegenheit nämlich schon.

Aber nichstdestotrotz bietet das Spiel eine superbe Grafik mit viel Abwechslung und netten Animationen. Laßt John z.B. eine Weile warten und er beginnt, eine Zigarette zu rauchen, sieht sehr ulkig aus. Es sind noch mehr solche humorvollen Stellen eingebaut, laßt Euch einfach mal überraschen. Musik und Sound gehen vollkommen in Ordnung und das Spiel macht viel Spaß. Vor allem durch die vielen Gags, wie die Disketten an den Terminals umkopieren, die Wartesequenzen und so weiter, schaut es Euch an, es ist wirklich sehr lustig.

Abschließend will ich nur noch vermerken, daß mich "Spymaster" überzeugt hat. Zusammen mit "Inside" stellt es wohl das Highlight des Monats dar.

Best.-Nr. PL 23 DM 24,90

SYN BOGA WIATRU

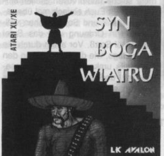
Du übernimmst die Rolle eines Professors in diesem Spiel, allerdings gehst Du nicht der normalen Tätigkeit eines Professors nach, sondern hast eben nach Manuskripten von Professor Dexer gesucht, auf denen sich Aufzeichnungen eines Reisenden aus der Zeit der Entdeckung Amerikas befinden. Du fandest auch Hinweise auf geheimnisvolle Amphoren des

Aktuelles im AM

Tethxilades. Die erste von ihnen, sehr wertvoll, ist in einer Inkastadt namens Xenothitalan versteckt, dort sollen sich auch Hinweise zum Auffinden von weiteren Gefäßen befinden.

Also nichts wie los, Du schnappst Dir Deinen abgetragenen Hut und setzt dich in ein Flugzeug nach Südamerika, und in den Ruinen von Xenothitalan geht die Suche dann los. Bei Syn Boga Wiatru (Sohn des Windgottes) handelt es sich um ein Such- und Sammelspiel der gewohnten Art. Das einzige, was an diesem Spiel einmal neu ist, ist die Tatsache, daß es ausnahmsweise einmal nicht in der Zukunft oder in einer finsteren Höhle spielt, wie 90% aller Spiele, sondern in den Ruinen der Inkastadt. Dies ist zum einen eine gute Abwechslung und zum anderen macht das Spiel dadurch auch ein wenig mehr Spaß.

Aufkommende Gegner sind mit dem Messer zu erledigen, das Du zum



Glück sehr gut werfen kannst. Na, dann mach' Dich auf die Suche nach den geheimnis- und wertvollen Gefäßen.

Die Hintergrundgrafik ist sehr detailreich, leider ist die eigene Spielfigur nur einfarbig, dafür aber sehr witzig definiert und animiert. Von den Farben her wirkt alles ein wenig trist, aber in Ruinen darf man ja keine Farbenvielfalt erwarten, also gesamt gesehen recht realistisch, wenn nur die Spielfigur mehrfarbig wäre.

Aber dies tut dem Spielspaß keinen Abbruch, es macht mal Spaß, nicht irgendwo in der Zukunft rumzuspringen. Freunde von Such- und Sammelspielen und Freunde von kartenzeichnen werden an diesem Spiel ihre helle Freude haben. Und der Rest? Anschauen lohnt sich auf alle Fälle, denn das Spiel ist schon super. Den ganzen Rest sollte jeder für sich selbst entscheiden.

Best.-Nr. PL 24 DM 24,90

Laser Hawk

Hallo Leute,

auch in dieser Ausgabe teste ich ein Spiel, das nicht im PPP-Angebot zu finden ist. Ich glaube, solche Tests sind sehr wichtig, besonders um den Leuten die das Atari-Magazin als Katalog bezeichnen zu zeigen, daß sie unrecht haben. Das Atari-Magazin ist durchaus ein ernstzunehmendes Magazin mit Blickpunkt auf Kundeninformation. O.K. dann mal ran an den Test.

Laser Hawk

Laser Hawk ist ein klassisches Ballergame. Mit einem Helikopter donnert man durch die starken Verteidigungslinien des Gegners und ballert auf alles was da keucht und fleucht. Das Gameplay bei solchen Spielen ist ja wohl bekannt. Man wird vom Boden und aus der Luft unter Feuer genommen und muß ständig auf der Hut sein, wenn die Mission erfolgreich enden soll.

Die Grafik ist recht gut. Der eigene Helikopter ist zwar nur einfarbig, dafür gut animiert. Die Gegner bringen bis zu 4 Farben auf den Bildschirm. Geschütze und Häuser sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und geben keinen Grund zur Kritik.

Die Musik geht auch in Ordnung und die Schuß und Explosionsgeräusche sind sehr schön anzuhören. Wer gerne mal ein bisschen 'rumballert wird mit Laser Hawk sicher seine Freude haben. Leider wird es nicht gerade einfach sein das Spiel irgendwo zu bekommen. Der Preis sollte so um 15,- DM liegen. Die ist das Spiel auch mit Sicherheit wert.

****

*Grafik 7 *
*Sound 8 *
*Motivation 8 *
*Gesamt 8 *

****

DOC WIRES SOLITAIRE EDITION

Doctor Wire hat wieder zugeschlagen!! Um für seine scheuslig en Experimente eine Versuchsperson zu besitzen, schlich er sich Nachts in Dein Zimmer und entführte Dich, um Dir noch in der selben Nacht das Gehirn heraus zu saugen. Scheinbar war es Dein Flehen und Betteln, oder der Vollmond am Himmel, der Ihn dazu bewog Dir doch noch eine letzte Chance zu geben. Aber sich darüber den Kopf zu zerbrechen wäre jetzt sinnlos, denn die Zeit ist knapp. In einem dunklen Raum sitzt Du nun an einem Tisch und hast das Rätsel zu lösen.

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Umsetzung des bekannten Solitaire Brettspieles. Ein Spieler hat die Aufgabe die auf dem kreuzförmigen Spielfeld angeordneten Figuren, durch Überspringen mit einer anderen Figur, vom Feld zu räumen. Gewonnen hat man, wenn nur eine einzige Figur stehen bleibt. Wenn das jedoch nicht der Fall ist, wird man jämmerlich in einem Reagenzglas enden.

Das Spiel besticht Durch seine Einfache Handhabung, gute grafische und musikalische Eigenschaften und sein fesselndes Spielprinzip.

Best.-Nr. AT 305 DM 19,-

Achtung: Dieses Spiel ist auch in der aktuellen Liste für die Verlängerungen.

ATARI magazin -PD-MAG Nr. 2/94

PD-MAG 2/94

Nun ist es soweit: Sascha Röber schickt die zweite Ausgabe seines Public-Domain-Magazins für 1994 ins Rennen, und wieder kann sie sich sehen lassen. Oft meint man ja "Nur PD, da kann man ja wohl nicht viel verlangen", aber auch ohne typisch kommerziellen Hintergedanken, stattdessen mit einer gehörigen Portion Begeisterung kann Software entstehen, die sich hinter profimäßiger nicht zu verstecken braucht. Das PD-Mag ist ein gutes Beispiel dafür.

Kurz nach dem Booten wird man wieder von einem Intro begrüßt, das einen reinen Leckerbissen für Auge und Ohr darstellt; denn nicht nur, daß zwei mehrfarbige Fonts in doppelter Größe von Graphics 2 unten und oben auf dem Bildschirm auftauchen, wovon der untere auch noch gescrollt wird, sondern in der Mitte sieht man eine sehr schöne Animation von Grafikwellen und an der Seite zwei breite Player mit Regenbogenfarben. Dazu werden aber noch Buchstaben über die Grafik bewegt, die das Schlagwort "1 YEAR PD-MAG" bilden, es ist auch noch gute Musik zu hören.

Wer sich gern Demos anschaut, dem wird hier eine der gehobenen Klasse geboten, bei der das Zusehen und -hören gleichermaßen Spaß macht. Es folgt danach die übliche Ansprache von Sascha, zu der wieder eine pfiffige Hintergrundmusik zu hören ist und die diesmal sogar Umlaute enthält. Hier erklärt er erstmal, daß das Menüsystem gegenüber den vorherigen Ausgaben enorm verbessert wurde: Nun ist endlich das freie Vor- und Zurückblättern der Texte möglich, wobei die Hintergrundmelodie nicht etwa abgeschaltet werden muß, sondern normal weiterspielt, was außer der AMC-Soft kein anderes Magazin bietet.

Das wurde dadurch möglich, weil die Texte jetzt in einem Stück eingeladen werden. Da nun auch keinen separaten Laderoutinen für jeden einzelnen Text mehr eingeladen werden müssen, kann der gesamte redaktionelle Teil auf einer Diskettenseite untergebracht werden, was bedeutet, daß mehr Platz für PD-Software zur Verfügung steht. Auch die Druckroutine wurde verbessert. Aufgrund eines Fehlers in der Intro hat jedoch das Menü etwas von der Farbenpracht eingebüßt, was aber ein Ausnahmefall ist, in der nächsten Ausgabe ist es wieder so farbenfroh wie vorher.

Außerdem hat Sascha noch eine wichtige Nachricht loszuwerden: Die Leute, die das bekannte TOP-Magazin aus Halle herausgaben, hören aus Zeitgründen auf und suchen einen Nachfolger, der sich möglichst bald bei ihnen melden sollte, da es sonst vielleicht leider eingestellt werden muß.

Schließlich kann man wieder wählen, ob man die Musik zu den Texten hören will oder nicht. Die Auswahl ist ganz leicht, man braucht nur eine Konsolentaste zu drücken, und die Sache ist geritzt. Dann dauert es nicht lange, und man sieht das Menü des PD-Mag vor sich, aus dem man nun die bekannten Rubriken mit dem Joystick und Feuerknopf auswählen kann.

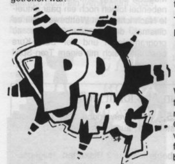
An Texten gibt's wieder viel Interessantes und teilweise sogar Amüsantes zu lesen. Im Forum wird diesmal mit Rat und Tat der Einbau von vier Zusatztasten beim XL/XE erklärt und noch ein paar Fragen zu Spielen beantwortet, außerdem findet man wieder Kleinanzeigen und kann lesen, was wieder für Leserbriefe eingetroffen sind.

Die Rubrik ATARI Neues stellt hauptsächlich Polenspiele und das neue Magazin Syzygy und neue PD's vor, nebenbei folgen noch ein paar aktuelle Nachrichten. Im Wettbewerb gilt es diesmal, den besten 20-Zeiler zu programmieren und der Basic-Kurs beschäftigt sich mit einem Tron-Spiel

und der Verwendung des Locate-Befehls, des Sounds und der Joystickabfrage darin.

Auch ein Hardwaretest ist wieder zu finden, da wurde ein Joystick namens Quick Joy 4 - Supercharger getestet. Sascha hat ihn am Schluß jedoch nur noch als "wehleidige Krücke" bezeichnet.

Außerdem wurde wieder reichlich Software unter die Lupe genommen, nämlich das kommerzielle Spiel Phantastic Journey, die PD-Software Copymate (Kopierprogramm), als Oldie das Adventure Trolls, eine Diskette namens Sporting mit hauptsächlich Sportprogrammen, die BSS Great Demo und die Star Trek-Diashow. Leider blieb die Top-Ten unverändert, da keine einzige Zuschrift dafür eingetroffen war.



Unter "Outside" findet man wie üblich den Gameboycorner, Buchtip (diesmal das Basic-Trainingshandbuch) und im Filmtip den Streifen namens 'Der letzte Mohikaner'.

Die restlichen drei Diskettenseiten hat Sascha mit unterhaltsamer Software vollgepackt, nämlich einem Western-spiel, der Demo The Top #1, einem Autorun-Generator, einem Miniutility (das ein paar DOS-Funktionen zur Verfügung stellt), einem Programm zum Sektorenlesen und Listingerstellen, einem Uhrprogramm, einer sehenswerten Demo von Peter Sabath, den Spielen Air-Hockey, Glob und Trons.

Außerdem kann man sich am Adventure "Future Nightmare" und dem Action-Spiel "Aliens" versuchen, bei dem man in einem Raumschiff herumgehen, sammeln und schießen muß, was von der Animation her gut gelungen ist, aber die Grafik läßt meiner Meinung nach etwas zu wünschen übrig. Doch halt, nun fange ich ja schon an, PD-Software zu bewerten, dabei ist das ja Saschas Aufgabe.

Fazit: Da das PD-Mag nun ein nahezu ausgereiftes Menü-System besitzt und das lästige Umdrehen der Disketten entfällt, kann man es ohne Einschränkungen weiterempfehlen, zumal es meines Wissens auf dem PD-Markt kein anderes Magazin gibt, das gleichermaßen viele Informationen und gute Unterhaltung gleichzeitig bietet.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 294 DM 12,-

SYZYGY 1/1994 und 2/1994

Wieder erscheint ein neues Diskettenmagazin auf dem Markt, das den recht eigentümlichen Namen SYZYGY hat und von Markus Rösner (der vorher schon das 8Bit-Magazin veröffentlicht hat, das einigen sicher noch bekannt ist) und Stefan Lausberg hergestellt und von Power per Post vertrieben wird.

Als ich es zum ersten Mal sah, dachte ich, daß es sich dem Namen nach wohl um ein neues Magazin aus Polen handeln muß, aber durch das Vorwort in der ersten Ausgabe erfuhr ich, daß SYZYGY der geplante Name für die Firma ATARI gewesen sein soll.

Somit hätten jetzt viele einen SYZYGY 130 oder 800 XE vor sich. Aber eigentlich ist es ganz gut, daß der Gründer der Firma, Nolan Bushnell, sich für das einfache Wort ATARI entschieden hat statt für das schwierig auszusprechende SYZYGY (sprich Seitschidschie).

Nun wollen wir uns mal gemeinsam ansehen, was die ersten beiden Ausgaben des neuen Magazins zu bieten haben. Ganz allgemein kann man sagen, daß sich auf beiden eine große Menge Texte befinden, in der ersten Ausgabe sogar nur Text, in der zweiten gibt es auch etwas Software dazu, die allerdings nur als kleine Beigabe gedacht zu sein scheint.

Man muß zwar nicht, aber sollte sie mit OPTION booten, da es sich beim Textleseprogramm um kompiliertes Turbo-Basic handelt.

SYZYGY 1/94

Nachdem man die Diskette eingelegt und den Computer angeschaltet hat, wird eine Weile geladen, bis das Titelbild erscheint. Dies zeigt eine leider nur zweifarbige, aber ganz gut gelungene Grafik mit dem Namen des Magazins und einem Symbol unnd in der untersten Zeile läuft ein kleiner Begrüßungstext vorbei. Dazu gibt es eine Musik, die sich am Anfang noch recht einfach anhört, aber dann richtig fetzig wird.

Hat man sich sattgesehen und -gehört, bedarf es nur des Drückens einer Konsolentaste, und das Textleseprogramm wird geladen. Dies ist etwas länger, was allerdings auch nicht verwundert, denn der Turbo-Basic-Compiler macht aus komplizierteren Turbo-Basic-Listings immer noch um einiges längere Kompilate, und das Textleseprogramm stellt in der Tat ziemlich viele Funktionen zur Verfügung.

Um welche handelt es sich dabei? Nun, zuerst erscheint natürlich das Menü. Da stellt sich jedem Neuling natürlich die Frage: Wie bediene ich das Teil? Die unterste Bildschirmzeile beantwortet die Frage, durch Drücken auf eine Konsolentaste wird eine Kurzanleitung geladen, die auch voll ausreicht, da die Bedienung sehr einfach ist.

Leider wurde für die Hintergrundfarbe gleich die maximale Helligkeit gewählt, dadurch wirkt das ganze etwas

ATARI magazin - SYZYGY 1+2/94

grell. Wem dies nicht gefällt, der kann durch einen bestimmten Tastendruck ein Setup-, also Einstellungsmenü aufrufen, mit dem man einiges ändern kann, z.B. die Farben des Menüs oder die Cursorzeilenfarbe, das Einblenden einer Uhr und Einstellen der Uhrzeit, Einstellen und Anschalten einer Alarmzeit, Druckerbestimmung (EPSON-kompatibel oder ATARI 1029 und sogar ob Einzelblatt oder Endlospapier) und Regeln der Geschwindigkeit, mit dem die Texte bewegt werden.

Das ist ein großer Pluspunkt dieses Magazins, denn es ist das einzige mir bekannte Magazin, das eine solche Palette an Einstellungsmöglichkeiten bietet.

Beim Abspeichern des Setups sollte man aber darauf achten, daß man die Datei vorher entschützt, da die Werte sonst die alten bleiben. Der einzige Schwachpunkt ist, daß man das Klicken beim Textbewegen nicht abstellen kann.

Bei einer derartigen Textmenge kann es manchmal schon ganz schön nerven. Außerdem gibt es noch eine grafische Anzeige in der oberen rechten Ecke des Magazins, die aber nur aus einem leeren, schmalen, senkrechten Rechteck besteht und noch nicht genutzt wird. Ich nehme an, an dieser Stelle soll später mal gezeigt werden, wo man sich im Text befindet, wenn man ihn bewegt.

Das Menü ist ziemlich einfach aufgebaut. Die Zeile, in der sich der Cursor gerade befindet, hat immer eine andere Farbe, so daß das Ansteuern kein Problem ist. Mit einem Tastendruck kann man die Texte nun laden und anzeigen lassen.

Diese erscheinen dann immer verschieden, mal werden sie von unten oder oben zeilenweise in schneller Geschindigkeit zusammengesetzt oder von den Rändern her ergänzt, so daß man den Text also nicht einfach so auf einem Schlag sieht.

Die Texte kann man entweder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick im Menü ansteuern, laden und anschließend bewegen. Allerdings ist die Joysticksteuerung im Menü manchmal etwas zu schnell, so daß man länger eine bestimmte Zeile anspringen muß.

Da die Diskette zweiseitig bespielt ist, kommt man nicht daran vorbei, sie auch mal wenden zu müssen, was man aber auch aus den Zahlen hinter den Rubriknamen entnehmen kann. Achtet man aber nicht darauf, scheint für eine kurze Zeit der Hinweis "FLIP" in großen Buchstaben. Das finde ich etwas zu knapp geraten. Nicht alle wissen vielleicht, was das Wort bedeutet ("Umdrehen"), hier wäre der Hinweis "Andere Seite!" vermutlich besser gewesen. Das ist zwar nur eine Kleinigkeit, sollte aber trotzdem mal erwähnt werden. Soweit zum Textladeprogramm und dessen Funktionen.



Sehen wir uns nun an, was es in SYZYGY alles zu lesen gibt. Da wären einmal die Rubriken, die zu jedem guten Textmagazin dazugehören, wie ein Vorwort, Neuigkeiten, Impressum, Leserforum, Kleinanzeigen, Wettbewerb und eine kleine Vorschau.

Es wird außerdem über eine neue RAM-Card, einen 4-Bit-Sampler, die ehemalige Zeitschrift "Computer Contakt" berichtet, man findet deutsche (übersetzte Anleitungen) eines polnischen Spiels, einen Basic-Kurs für Anfänger und einen für Fortgeschrittene und einen Bericht von der letzte Jahreshauptversammlung des Computerclubs ABBUC.

Dann tauchen zwei Rubriken auf, die mit dem ATARI XL/XE gar nichts zu tun haben, nämlich eine Heavy-Metal- und eine Tekkno-Corner. Dies soll wohl eine Art Zusatz zu den üblichen Computertexten sein, um das Magazin noch interessanter zu machen. Jedenfalls wird man hier auch über den Laserdome informiert.

Dann folgen die Spieletests, diesmal von ALPTRAUM, DARKNESS HOUR, FINAL LEGACY, JINKS, PLASTRON, SUMMER GAMES und VICKY. In einer Oldie-Ecke wird das Spiel GALAXIAN vorgestellt.

Die übrige kommerzielle Software wird nun extra behandelt: man kann etwas über den "C:"-SIMULATOR, DISK-LINE 1+2, den Lazy-Finger-Disketten (werden heute nicht mehr angeboten) und das Programm PRINT UNIVERSAL 1029 lesen.

Auch die PD-Szene wird nicht vergessen, es werden ATLANTIS, COMPUTER-CONTAKT-DISKETTEN A10/11, KARATE MASTER, LOADED BRAIN, MENSCH AERGERE DICH NICHT, TURBO 1050 EMULATOR und WEAK vorgestellt. Zu alledem kann man sich auch noch über zwei Demos und Hardware wie den Kaltstart-Reset-Taster und die Speedy 1050 informieren.

Die einzelnen Programme auf der DISK-LINE Nr. 1 und 2 werden erfreulicherweise sehr ausführlich vorgestellt, da aber die Ausgabe 1 beim Autoren zum Zeitpunkt des Berichteschreibens defekt war, findet man hier vorerst nur die zweite Ausgabe.

SYZYGY 2/94

Ladet man die zweite Ausgabe, sieht man erstmal wieder einen Vorspann, der sich von der ersten Ausgabe nur durch den neuen Scrolltext unterscheidet: Titelbild, Grafik und Musik sind haargenau die gleichen geblieben. Das finde ich, ehrlich gesagt, etwas schwach.

ATARI magazin - SYZYGY 1+2/94

Natürlich muß man die kurze Zeit berücksichtigen, die zwischen der ersten und zweiten Ausgabe lag, aber trotzdem hätte man wenigstens die Farben oder die Grafik etwas ändern können.

Das Inhaltsverzeichnis sieht optisch ebenfalls wieder gleich aus und die grafische Anzeige bleibt ebenso nicht aktiviert. Zu den normal üblichen Rubriken ist noch eine dazugekommen, die sich "Credits" nennt. Nanu, kann man bei SYZYGY jetzt schon einen Bankkredit aufnehmen?

Darum handelt es sich nicht, das englische Wort "Credits" bedeutet nämlich neben "Kredit" auch "Lob, Anerkennung", in diesem Fall wäre "Danksagung" eine gute deutsche Übersetzung gewesen, wobei jeder auch erkennen kann, worum es geht.

In besagter Rubrik wird nun einigen Personen für ihre Unterstützung des Magazins gedankt. Außerdem gibt es wieder eine übersetzte Anleitung, Hardware-Infos, Spieletips, Charts (wie in der Musikszene auch handelt es sich hier um die Spitzenreiter der beliebtesten Software), Regionalreport (eine neue Rubrik, bei der jeder, der möchte, seine Region vorstellen kann), Witze (ebenfalls neu).

An Spieleberichten sind diesmal F-15 STRIKE EAGLE, MAD STONE, NUCLEAR NICK, PHANTASTIC JOURNEY 2 und TAAM dabei. In der Oldieecke wird der alte Spielhallenklassiker ASTERIODS behandelt.

Weitere Testberichte findet man über DESKTOP ATARI, DISK-LINE 3 (leider wurde vergessen, den Test von DISK-LINE 1 nachzuholen) und einer Lazy-Finger-Diskette.

Bei Public Domain kann man sich neben einigen Kurztests über folgendes informieren: Der PD 25, den Spielen SANTA PARAVIA und THE WARSAW TETRIS und dem Programm MICRO PRINT STAR. In der Demo-Ecke wird diesmal die Demo COOL EMOTION vorgestellt und im Hardwaretest die AMIGA/ST-Maus. Auf der Rückseite der Diskette befindet sich noch etwas Software, neben dem COMPY SHOP EDITOR zum Schreiben eigener Texte ein recht gutes KNIFFEL-Spiel, eine LEMMINGS-Demo und ein DLI-Beispielprogramm.

Diese Software kann man ganz leicht von einem Menü aus starten. Sie ist aber wohl nur dazu gedacht, das Magazin abzurunden, da die Texte doch den meisten Platz wegnehmen. Leider konnte ich das Titelbild nicht ausdrucken, da es sich nicht laden oder anders konvertieren läßt. Vielleicht können die Autoren den Ausdruck davon mal an den Verlag schicken

Fazit: SYZYGY ist ein Diskettemagazin, das meines Wissens mit die meisten Informationen in einer Ausgabe bietet. In jeder Ausgabe findet der Leser viele Texte in unterschiedlichen Rubriken und kann sie ziemlich einfach ausdrucken. Das Textleseprogramm hat zwar noch leichte Schwächen, ist aber sehr bedienerfreundlich und hat außerdem den großen Vorteil, daß es viele Einstellungen erlaubt.

Verbessern könnte man allerdings einiges, z.B. sollte das Intro öfters wechseln und auf die Dauer wirkt, besonders bei längeren Texten, die Buchstabenwüste vor immer dem gleichen Hintergrund etwas langweilig. Im Textleseprogramm sollte außerdem das Klicken abschaltbar und die Joystickbedienung etwas langsamer sein. Von diesen kleinen Tücken abgesehen ist es für alle Neugierigen und Lesehungrigen genau das Richtige.

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!
Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

GROßE-RAUS-AKTION

Programm	Besprechung	Best.-Nr.	Preis
Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 39,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Final Legacy		RP 14	DM 19,00
Atomics von Ulf Petersen		AT 101	DM 14,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

NEU: SOUNDSAMPLER

SOUNDSAMPLER

Immer wieder gab und gibt es einmal diese fantastischen Geräte. Es gibt sie in den verschiedensten Formen und Arten. Der vorliegende ist wohl bisher der beste, der in diese Richtung veröffentlich wurde. Alleine schon zum Lieferumang gehören:

- Sampler als Modul
- Diskette mit Software
- Kabel zum Verbinden an Tonquelle

Der Soundsampler wird also ganz primitiv in den Cartridgeslot gesteckt. Ein kleines Kabel ist bereits dabei, daß man den Sampler an eine Tonquelle anschließen kann. Der Sampler selbst hat eine Chinch-Buchse, auf der anderen Seite des Kabels befindet sich eine 3.5 mm Klinke, man kann also problemlos Verbindungen zu einem Walkman herstellen.

Die Software, die mitgeliefert wird, schlägt alles bisher dagewesene. Es ist für diesen Sampler folgendes dabei: Zwei verschiedene Programme zum sampeln mit 64kB Ramspeicher. Dann gibt es noch ein spezielles Programm, das 320kB Samples erlaubt. Das ist bei weitem aber noch nicht alles. Routinen zum Einbauen in Turbo-Basic und Assembler sind ebenfalls dabei. Nicht zu vergessen der Komponist, der es erlaubt, richtige Musikstücke aus den Samples zu formen. Weitere Software ist in Planung, man darf hier gespannt sein.

Aber natürlich wurde der Hammer noch gar nicht erwähnt: Alle bisher dagewesenen Sampler sampelten mit einer Rate von 2bit, nicht so der vorliegende, dieser sampelt mit 4bit und das zu einem wahnsinnig günstigen Preis. Sofern Interesse von Euch da ist (meldet Euch einfach bei PPP), wird der Sampler ins Angebot aufgenommen, zu einem voraussichtlichen Preis, der zwischen DM 79.- und DM 89.- liegen wird, was für einen Sampler dieser Güte sicherlich nicht zuviel ist. Bedenkt einmal, daß der 2bit Sampler mit sehr wenig Software schon DM 69.- gekostet hat. Also meldet Euch bei Interesse.

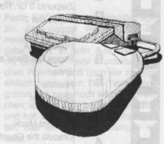
Markus Rösner

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

ACHTUNG: *Gigablast und Shogun Master erstmals in der Liste für die Verlängerung des ATARI Magazins!!!*

Gigablast

Das superschnelle Ballerspiel mit 9 Level. Tolle Grafiken und noch mehr Gegner. Jeder Level mit neuer Hintergrundgrafik und feinscrollender Landschaft.

Best.-Nr. AT 162 DM 29,80

Shogun Master

Das fantastische Strategiespiel mit toller Farbenpracht und Hintergrundmusik. Spielen Sie gegen den Computer oder einen Menschen. Ziel ist es, Ihre Steine so gut zu plazieren, daß Sie die gegnerischen Steine schlagen können. Ähnlich wie beim Schachspiel gilt es den König vor Angriffen zu schützen.

Best.-Nr. AT 107 DM 24,90



ACHTUNG !!!

Jubiläumsangebot

Seite 18

Hardware 10% Rabatt

Die Hardwareliste finden Sie auf Seite 32

Da bis zur Erstellung dieses Artikels keine Zuschriften von Ihnen eingegangen sind, wird erst im nächsten Heft BASIC besprochen. Einsendeschluß für Zuschriften zur Sprache BASIC ist der 1. Mai. Im darauffolgenden Artikel wird die Sprache Pascal behandelt. Senden Sie bitte bis zum 1. Juli Ihre Anregungen, Wünsche oder Kritik zu diesem Thema an den Verlag.

Programmiersprachen

Maschinensprache

1. Geschichte

In der Frühzeit der Datenverarbeitung wurden die Computer ausschließlich in Maschinensprache programmiert. Maschinensprache ist nicht mit einer natürlichen Sprache zu vergleichen. Es gibt keine Wörter im herkömmlichen Sinne, sondern Kombinationen von Nullen und Einsen, die elektronische Impulse ausdrücken. Die Maschinensprache ist die "Muttersprache" des Computers, alle anderen Programmiersprachen müssen in Maschinensprache übersetzt werden, damit die Programme ausgeführt werden können. Heute wird kaum mehr in Maschinensprache programmiert.



2. Einteilung

Es gibt nicht "die" Maschinensprache schlechthin, sondern jeder Prozessor hat seine eigene.

2.1 Programmstruktur

Programme in Maschinensprache bestehen aus langen Zahlenkolonnen. Dem Programmierer ist es vollständig überlassen, wie er seine Programme aufbaut. Befehle und Daten sind optisch nicht zu unterscheiden, nur der Programmierer weiß, wer was ist. Bei heute eingesetzten Prozessoren besteht die Möglichkeit Unterprogramme aufzurufen. Die Datenübergabe an diese muß der Programmierer über gemeinsam benutzte Speicherbereiche oder Register selbst arrangieren.

2.2 Daten

In Maschinensprache werden nur die vom Prozessor unterstützten Datentypen verwendet. Alle anderen können mit teilweise erheblichem Aufwand simuliert werden. Der in den Classic Ataris enthaltene 6502-Prozessor kennt ausschließlich den Typ Byte.

2.3 Kontrollstrukturen

Kontrollstrukturen, wie z.B. Schleifen, können lediglich umständlich implementiert werden, da alle Sprünge von Hand berechnet werden müssen. Es gibt den direkten Sprungbefehl (Jump) und eine Reihe bedingter Sprungbefehle. Wie bei den Daten lassen sich in Maschinensprache alle Strukturen realisieren, es ist nur meistens sehr umständlich.

3. Softwareentwurf

Ganze Programme in Maschinensprache zu schreiben, macht heute keinen Sinn mehr. Der Code ist weder portabel noch in einem vertretbaren Umfang wartbar. Für Außenstehende ist er meist nicht nachvollziehbar, was bei der Teamarbeit an größeren Projekten wichtig ist. Die hohe Fehleranfälligkeit des in Maschinensprache geschriebenen Programmcodes ist durch die schlechte Lesbarkeit impliziert. Der Programmierer muß sich um viele nebensächliche Dinge kümmern, so um:

* Prozessorzustände,

* die Speicherbelegung des Programms und

* die Berechnung von Sprungadressen,

so daß viel Zeit vergeudet wird, die zur eigentlichen Problemlösung gebraucht würde. Weitere Nachteile der Programmierung in Maschinensprache sind:

* es findet keine Fehlerprüfung statt

* eine sehr umfangreiche Dokumentation ist notwendig, um die Zahlenkolonnen verstehen zu können

* kleinste Fehler, wie beispielsweise das Vergessen eines Operators können zum Absturz des gesamten Systems führen

* der Code ist nicht frei im Speicher verschiebbar, so daß sich nur mit erheblichen Aufwand Codezeilen eingefügt werden können, deshalb ist das wichtigste Postulat bei der Programmentwicklung die möglichst genaue Planung (Schreibe keinen Code bevor du nicht alles geplant hast!)

* der Code besteht aus sehr vielen kurzen Anweisungen, die schnell den Überblick verlieren lassen

* da Maschinensprachebefehle schlecht lesbar sind, ist Maschinensprache mit die am schwersten zu erlernende Computersprache. Das einzige sinnvolle Einsatzgebiet ist die Erstellung sehr kurzer Routinen für zeitkritische Operationen.

6502-Prozessor

1. Register

Der im Atari enthaltene 6502-Prozessor besitzt 6 Register:

* Akkumulator

* Programmcounter (enthält die Nummer der Speicherzelle, die gerade bearbeitet wird)

* Stackzeiger (wichtig im Zusammenhang mit Unterprogrammen)

* X-Register (Hilfsregister)

* Y-Register (Hilfsregister)

* Prozessorstatus-Register (zeigt mittels gesetzten/nicht gesetzten Flags den Prozessorstatus an)

2. Adressierungsarten

Der 6502 besitzt zahlreiche Adressierungsarten. Die Adressierungsarten sind speicherorientiert. Andere Prozessoren, wie der Z80, besitzen häufig registerorierntierte Arten.

Im nächsten Heft erscheint eine Übersicht aller Befehle des 6502.

Rainer Hansen

Dolby Surround

Fast wie im Kino...

Gehen Sie zusammen mit Peter Finzel auf die Reise zum "Kino zuhause", zu Dolby Surround und Videoprojektoren

Es sind nun schon einige Jahre ins Land gegangen, seit dem ich den letzten Artikel für das Atari-Magazin geschrieben habe. Vielleicht erinnert sich noch der eine oder andere Leser an die Assemblerecke oder auch an Programme wie Cavelord, Design Master oder Schreckenstein bei deren Entwicklung ich vor vielen Jahren eine Menge Spaß hatte. Inzwischen hat der Atari 13OXE seine wohlverdiente Ruhe gefunden, obwohl er immer noch meinen Schreibtisch ziert. Leider ist es heute einfach praktischer, einen PC für die alltägliche Arbeit zu verwenden, obwohl diese Systeme trotz Megabytes, Festplatten und 486er lange nicht mehr die Faszination eines Ataris haben, der mit seinen tausend Tricks und Ideen gerade im Graphik- und Soundbereich zu seiner Zeit glänzte wie kein anderer.

And now for something completely different...

Mit den berühmten Worten der Monty Python-Truppe möchte ich Ihnen heute etwas ganz anderes nahelegen. Eine zweite Leidenschaft, der schon viele Jahre mein Interesse gilt, ist der Film und das Kino. Hier hat sich in den letzten Jahren ein neuer Trend herauskristallisiert, der stetig mehr und mehr Freunde findet: Das Home Cinema. Erlauben Sie mir daher, ein wenig von dem kostbaren Platz im verbliebenen Magazin für Atari-Computer zu stehlen, um Ihnen zu erklären, was es damit auf sich hat. Inzwischen sind auch schon einige Berührungspunkte zur Welt der Computer entstanden, wie Sie später sehen werden.

Das großartige Filmerlebnis im Kino entsteht hauptsächlich durch zwei Faktoren: zum einen ist es das riesige Bild, zum anderen aber auch durch die mehrkanalige Tonwiedergabe, die im Kino schon jahrzehntelange Tradition hat. Seit einiger Zeit ist es nun möglich, sich den authentischen Filmton ins heimische Wohnzimmer zu holen - eine Sache, die garantiert jeden Filmfan begeistert. Kommt noch die richtige Bildgröße dazu, die mit einem Videoprojektor durchaus machbar ist, dann steht dem Kino zuhause (oder "Home-Cinema" wie die Engländer sagen) nichts mehr im Wege.

Dolby Stereo

Bestimmt haben Sie den Namen schon einmal auf Filmplakaten gelesen oder das Schild in den Bildkästen der Kinowerbung gesehen. Das derzeit am weitesten verbreitete Tonsystem im Kino heißt Dolby Stereo. Nichts besonderes würde man auf den ersten Blick vermuten, Stereo hat man schließlich auch daheim. Aber weit gefehlt, denn dieses Stereo hat vier Tonkanäle und ermöglicht praktisch einen Raumklang in 3-D. Da der Filmton eng mit dem Bild gekoppelt sein sollte, sind denn auch gleich drei der vier Tonkanäle hinter der Leinwand verborgen, und nur ein weiterer sorgt für die sogenannten Surround-Effekte. Dazu sind im Kino seitlich und hinter dem Zuschauerraum möglichst viele Lautsprecher angebracht, die für den Raumklang verantwortlich sind.

Dolby Stereo nutzt die vier Tonkanäle in ganz unterschiedlicher Weise. Da wären zunächst die herkömmlichen Lautsprecher links und rechts hinter der Leinwand, die wie gewohnt für den Stereoklang der Musik sorgen und eingesetzt werden, wenn etwas links oder rechts im Bild stattfindet. Dazu kommt der sogenannte Mittenkanal, der hauptsächlich die Dialoge trägt, aber auch für alles verantwortlich ist, was in der Mitte der Leinwand passiert.

Bleibt schließlich noch der Surroundkanal, der von den Lautsprechern im Saal wiedergegeben wird. Hier sind hauptsächlich Umgebungsgeräusche enthalten, die den Zuschauer besser in die Handlung integrieren. Sieht man eine Stadt, hört man aus dem Surround Verkehrsgeräusche, bei Szenen im Urwald oder in der Wüste werden z.B. Tiergeräusche oder Windgeräusche per Surround im Kino verteilt. Gelegentlich wird der Surroundkanal für dramatische Effekte hergenommen, wenn beispielsweise ein Raumgleiter von vorne nach hinten durch das Bild fliegt, dann wird er anfänglich von vorne und dann von hinten zu hören sein - eine ganz neue akustische Dimension! Die berühmteste Szene dieser Art ist der Anfang von Krieg der Sterne, in der der Sternenzerstörer von hinten nach vorne durchs Bild donnert - im wahrsten Sinne das Wortes.

Dolby Surround

Diesen aufregenden Ton können Sie nun auch zuhause genießen, denn inzwischen ist die Heimvariante des Kino-Tonsystems unter dem Namen "Dolby Surround" auf breiter Front erhältlich. Man braucht dazu einen Dolby-Surround Dekoder, der die vier Tonkanäle aus dem normalen Stereoton zurückgewinnen kann, hier sollte man auf den Zusatz "ProLogic" achten, der garantiert, daß auch das original Kinosystem eingebaut ist. Weiterhin braucht man fünf Lautsprecher, wobei man auf eine vorhandene Stereoanlage aufbauen kann. Wie im Kino werden drei Lautsprecher vorne verwendet, einer links, einer rechts und ein weiterer wird auf oder neben den Fernseher gestellt, Für hinten sollten daheim zwei Lautsprecher genügen, man kommt dank des begrenzten Frequenzumfanges des Surroundkanales sogar mit relativ kleinen und preiswerten Lautsprechern aus.

Der große Vorteil von Dolby Surround ist, daß es mit zwei Tonkanälen Übertragen werden kann. Anders ausgedrückt kann alles, was bisher Stereo war mit einem Dekoder auch Surround nutzen, also Fernsehen, VHS-Videokassetten, Laser Discs und auch normale CDs. Wenn Sie VHS-Kaufkassetten besitzen oder mit einem Stereo-Rekorder neuere Spiel-

filme im Fernsehen aufgenommen haben, dann haben Sie vielleicht schon Surround-Software zuhause. Mangel an Surround-Filmen gibt es jedenfalls nicht, denn inzwischen wird praktisch jeder Film in Surround abgemischt und seit 1976 wurden mehr als 4000 Filme im Mehrkanalton produziert (achten Sie einmal auf das Dolby Stereo-Logo im Abspann). Ein kleiner Wermutstropfen dabei ist nur, daß im Fernsehen oft der Stereoton gekappt wird (besonders bei den Privaten!) und in Mono gesendet wird. Zum Ausgleich gibt's dafür etwas mehr Werbung.

Technik

Wenn es Ihnen etwas seltsam vorkommt, daß in nur zwei Spuren 4 Tonkanäle enthalten sein sollen, dann sind Sie auf das Geheimnis des Dolby Laboratories gestoßen. Das Dolby-System verwendet die Phaseninformation in einer sogenannten Matrix-Technik zur Kodierung der zusätzlichen Kanäle. Z.B. ist der Surroundkanal um 180 Grad phasenverschoben in beiden Stereokanälen eingebettet. Hört sich kompliziert an, funktioniert aber wunderbar. Der Clou an der Sache ist, daß Surround-kodierter Ton ohne Änderung auf normalen Stereoanlagen abgespielt werden kann und sogar für Monoanlagen kompatibel ist, aber der Raumklang bleibt natürlich dabei auf der Strecke.

Auf der anderen Seite heißt das auch, daß jemand, der nur ein Stereogerät hat, gar nicht merkt, daß in Surround gesendet wird. Wie anfänglich schon angedeutet, können auch Computer Surround-Sound erzeugen, jedenfalls solange Sie über Stereo-Tonausgänge verfügen, Damit ist der Atari leider disqualifiziert, denn er verfügt nur über einen Mono-Ausgang. Auf Videospielkonsolen (dem Super-Nintendo) gibt es schon Spiele, die den Surround-Sound nutzen. Eines davon ist Jurassic Parc, bei dem man durch Räume wandert, die man wie durch ein Nachtsichtgerät in 3-D mäßiger Ansicht sieht. Droht Gefahr durch Raptoren von hinten, dann hört man das auch dort - glauben Sie mir, das hat was!

Dolby Surround

Videoprojektoren

Richtig interessant wird es natürlich, wenn auch das Bild die richtige Größe dazu hat. Dazu bedarf es eines Videoprojektors, der je nach räumlicher Gegebenheit ein Bild bis zu mehreren Metern Größe erzeugen kann. Es gibt mehrere Systeme am Markt, darunter die bewährten Röhrenprojektoren und die neuartigen LCD-Projektoren. Wer es mehr konventionell möchte, kann auch einen Rückprojektor verwenden. Ich selbst haben jahrelang einen Philips Rückprojektor mit 94 cm Bilddiagonale verwendet, den man rückhaltlos empfehlen kann.

Natürlich ist der Spaß nicht ganz billig, aber zwischen einem 66er Farbfernseher und einem flachen 94cm-Schirm ist schon ein gewaltiger Unterschied. Rückprojektoren arbeiten übrigens nach einem ganz anderen Prinzip als herkömmliche Fernseher, denn sie bauen das Bild aus drei einfarbigen Röhren auf, die im Fuß des meist voluminösen Gehäuses sitzen. Über ein Spiegelsystem wird das entstehende Licht umgelenkt und erzeugt das Bild auf einen durchscheinenden (Plastik-) Schirm. Heute gibt es Rückprojektoren mit Diagonalen bis zu 129 cm (Pioneer SD-T 5000), die keine Wünsche offenlassen.

Dolby Surround und Videoprojektoren

SURROUND & VISION

von VK DM 29,80 incl. MwSt.

Wer es noch größer will, der muß einen Frontprojektor verwenden. Ich habe seit etwa einem Jahr einen Novabeam 100, der ein Bild mit stolzen 1,7 Metern Diagonale erzeugt. Dieses Gerät ist an der Decke montiert und erzeugt das Bild genau wie beim Rückprojektor aus drei einfarbigen Röhren, allerdings wird auf eine Leinwand projiziert, die an der Wand angebracht ist. Zusammen mit einer Dolby Surround-Anlage kommen Filme wie Star Wars, Alien 2 oder auch Jenseits von Afrika ganz neu zur Geltung. Neueste Videoprojektoren verwenden die LCD-Technik zur Projektion von Videobildern, mit dem Erfolg, daß die Geräte wesentlich handlicher und einfacher zu nutzen sind, die Bildgröße ist sowieso nach oben hin nur durch die Raumgröße begrenzt.

Hier werden, ähnlich wie bei den kleinen Taschenfernsehern, LCD-Panels von hinten beleuchtet und durch eine Optik auf eine Leinwand projiziert. Leider ist bei den preiswerten Modellen dieser Art die Auflösung noch etwas verbesserungsbedürftig, aber hier schreitet die Technik noch mit Riesenschritten vorwärts. Bleibt noch zu erwähnen, daß auch manche Computerspiele eine sehr gute Figur in so einem großen Bild abgeben.

Es gäbe noch unendlich viel zu diesen Themen zu sagen, aber dazu soll nicht der wertvolle Platz im Atari-Magazin verschwendet werden. Oder doch? Falls Sie noch mehr zum Thema Home Cinema, Surround oder Videoprojektoren wissen wollen, dann schreiben Sie dem Verlag, vielleicht kommen wir ja zu einem weiteren Artikel Über THX, Spectral Recording und mehr zusammen.

20.2.94, Peter Finzel

Auf jeden Fall gibt es das neue Buch "Surround & Vision" von Peter Finzel, in dem sich auf über 200 Seiten alles um die Themen Dolby Surround und Videoprojektoren dreht. Sie können das Buch zum Preis von DM 29,80 Über den Verlag Werner Rätz bestellen.

Best.-Nr. AT 306 DM 29,80

ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110	DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150	DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283	DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

Eprom-Burner V1.6

für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

Design Master

Herzlich willkommen zu einem neuen Workshop. In diesem wollen wir uns mit einem Zeichenprogramm für den Atari XL beschäftigen. Es ist zwar schon etwas angestaubt, man kann aber sagen, daß es trotzdem zu einem der besten, auch heute noch im Zeitalter von XL-ART, gehört. Schließlich bürgt der Name "Peter Finzel" für beachtliche Qualität (Schreckenstein).

Nun, um ehrlich zu sein, ist dies eigentlich kein richtiger Workshop. Dieser Artikel soll ihnen eigentlich nur einmal einen kleinen Eindruck von diesem Zeichenprogramm vermitteln, denn eine Anschaffung lohnt sich allemal. Die Möglichkeiten sind wirklich vielfältig und man kann sie fast nach belieben kombinieren. Es gibt viele Zeichenprogramme für den farbigen und den monochromen Zeichenmodus.

2 Bildschirme

Hier geht es um den DESIGN MASTER, der für den letzteren zuständig ist. Es stimmt, auch für diesen gibt es mehr als genug Programme. Aber wenn man sich die Pallette der verfügbaren einmal ansieht, so stellt man fest, daß viele für sich eine Menge können, aber es gibt kein allumfassendes, das den Großteil der einzelnen Funktionen in sich birgt. Außerdem ist der DM eines der wenigen, der 2 Bildschirme auf einmal verwalten kann und das bei 64K. Außerdem stehen noch eine Unzahl von Zeichenfunktionen zur Verfügung, die ja auch untergebracht werden müssen. Um so mehr sollte man sich wieder an das Entstehungsdatum erinnern (1986).

Als unbedingt vorbildlich gilt auch die Tatsache, daß alle Funktionen im Normal- sowie auch im Zoommodus verfügbar sind. Alle Funktionen sind außerdem "on Screen" gesteuert d.h., sie werden über joystickgesteuerte Pulldownmenues direkt im Bild verwaltet. Außerdem befindet sich am unteren Bildschirmrand eine Statusleiste, die die wichtigsten Systemeinstellungen auf einen Blick zeigt.

Das wäre unter anderem die Nummer des Bildes welches man gerade bearbeitet, die Zeichenfarbe, die Art des Pinsels, der eingestellte Spiegel und der eingestellte Zeichenmodus.

Kommen wir als erstes zum Diskmenüpunkt. Hier kann man sich das Directory aller angemeldeter Diskettenlaufwerke D1-D4 und D8(RAM-Disk) anzeigen lassen. Die Bilder können anschließend gezielt in eines der 2 Bildspeicher geladen werden. Das ist eigentlich die beste Vorraussetzung für eine Abgleichbearbeitung von 2 verschiedenen Bildern.

In diesem Menüpunkt kann außerdem auch ein Zeichensatz für die Textfunktion geladen werden. Man ist also nicht auf den atariinternen Zeichensatz (page 224) angewiesen. Ein kleiner, aber nicht zu unterschätzender Punkt ist die Möglichkeit, eine Diskette zu formatieren. Man hat z.B. ein Bild gezeichnet und gerade keine freie Diskette zur Hand. Hier kann man nun, ohne daß man das Programm verlassen müßte, denn somit wäre ja die ganze Arbeit verlohren, eben eine Disk formatieren, und das Abspeichern ist möglich. Außerdem können Dateien entsichert und gelöscht werden.

Der 2. Punkt stellt die Funktion dar, mit der man zwischen den 2 Bildern umschalten kann.

Textfunktion

Der 3. Punkt beinhaltet die Textfunktion. Diese kann man wirklich als einmalig bezeichnen. Man kann die Schrift, obwohl man nur einen Zeichensatz benutzt, in 3 verschiedenen Schnitten ausgeben, und zwar normal, kursiv und fett. Außerdem stehen 9 verschiedene Schriftgrößen zur Verfügung. Man kann die Schrift bis zu einer 7fachen Größe in Höhe und Breite(!) ausgeben.

Hat man diese Auswahl getätigt, so kann der Text direkt über die Tastatur in das Bild geschrieben werden. Der Textcursor kann pixelgenau über den Joystick oder tastaturgenau über die Tastatur gesteuert werden.

Die Punkte 4 bis 7 beinhalten: das Freihandzeichnen, Linien ziehen, Rechtecke zeichnen, Kreise zeichnen. Was die beiden letzten Funktionen betrifft, so sind das nicht die üblichen, wie man sie aus anderen Programmen kennt. Bei beiden kann man nämlich den Füllinienabstand einstellen. Ist er 0, so wird ein ganz normaler Umrißkörper gezeichnet, also ein Rechteck bzw. ein Kreis. Ist er 1, so wird der Körper ausgefüllt. Ist er größer 1, so wird die Sache interessant. Dann werden nämlich die Umrißkörper mit dem entsprechenden Abstand ineinander "gestapelt". Das kann sehr ungewöhnliche Effekte ergeben.

Was die Blocktransferfunktion betrifft, hier bemerkt man doch schon das Programmalter, besonders in Punkto Geschwindigkeit. Aber das tut der Sache keinen Abbruch, sie erfüllt auf jeden Fall ihre Zwecke. Außerdem stellt sie die ideale Verbindung zum 2. Bild dar. Hier können nämlich Bildteile zwischen beiden Bildern ausgetauscht bzw. umherkopiert werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, den Ausschnitt in 90-Gradschritten zu drehen. Was will man mehr?!? Die Füllfunktion kann mit verschieden Füllmustern aufwarten. Es kann also ersteinmal mit der entsprechenden Farbe gefüllt werden. Außerdem kann senkrecht, waagerecht, gekreuzt und gerastert gefüllt werden.

Es ist weiterhin die Möglichkeit einer 45-Gradschraffur in beiden Richtungen gegeben, was DM für kleinere technische Zeichnungen interessant machen dürfte. Die Löschfunktion mit Sicherheitsabrage dürfte selbstverständlich sein. Ein großes Plus und für damals keine Selbstverständlichkeit stellt die UNDO-Funktion dar, die treffend mit "Hoppla!" bezeichnet ist.

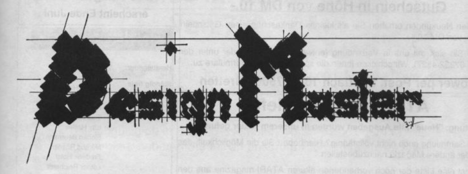
Durch sie kann man die gerade getätigte Operation rückgängig machen. Man stelle sich vor, der Füllklick erfolgte einen entscheidenen Punkt daneben. Verheerend, wenn man nicht vorher abgespeichert hat. Mit "Hoppla!" kann das rückgängig gemacht werden.

Kommen wir zum letzten Punkt. Er stellt das Funktionsmenü dar, über die die allgemeinen Programmoptionen eingestellt werden können. Es ist über die Selecttaste erreichbar. Hier dort nicht möglich. Anders hingegen bei DM.

Das Aussehen des Cursors läßt sich in einem Fadenkreuz, das von oben nach unten, von links nach rechts über den gesamten Bildschirm reicht oder in ein winziges Fadenkreuz wandeln. Je nachdem, wie man es eben braucht. Mittels der Resetfunktion können alle Optionswerte auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt werden. Man erspahrt sich dadurch viel Arbeit.

ger geeignet. Er ist mehr für den jenigen gedacht, der sich mit seinem schmalen Geldbeutel keinen 486 DX/2 66 MHz PC und ein CAD-Programm leisten kann, also Schüler, Lehrlinge und Studenten, die ihre Dokumente um einige saubere Zeichnungen, wie sie von Hand kaum möglich sind, ergänzen wollen.

Die Hardcopyroutine ist wirklich erstklassig, es läßt sich so ziemlich jeder Drucker anpassen, außerdem werden fertige Anpassungen dazu geliefert.



kann unter anderem die Zeichenfarbe eingestellt werden (Schwarz, Weiß, Invers). In den Pinselformen stehen Punkt,hoch,breit,block,fett und Spray zur Auswahl. Diese Optionen sind natürlich mit jeder(!) Funktion kombinierbar. Ein Text mit der Spraydose ist z.B. kein Problem. Der Spiegel kann über eine X-, Y-, XY-Achse bzw. ins Zentrum gelegt werden. Außerdem kann ein Hilfsraster mit Koordinatensystem (Stichwort Technisches Zeichnen) eingeblendet werden.

Was den Zoom betrifft (er ist ebenfalls auf alle Funktionen anwendbar), so scrollt der Bildschirm automatisch über das Bild, wenn man den Joystick bewegt. Das Scrolling ist butterweich und selbst mit gängigen Spielen mithalten.

Bei vielen Programmen kann man leider nur den zu vergrößernden Ausschnitt auswählen. Ein Scrolling ist

So, das war ein kleiner Ausflug in den DESIGN MASTER. Alle Möglichkeiten aufzuzählen würde diesen Rahmen sprengen. Fest steht aber, daß die Möglichkeiten, die man mit diesem Programm hat, für einen 8-Bit-Rechner gigantisch sind. Technische Zeichnungen beispielsweise (ich kann's nicht lassen), lassen sich mit keinem anderen mir bekannten Programm so präzise auf einem XL erstellen, wie mit dem DESIGN MASTER. Damit wäre auch der Anwendungsbereich festgelegt. Zum künstlerischen Schaffen ist der DM weni-

Vorhanden sind: Epson FX80GR, MX80, FX80KL, PR6313, GLP 1, GLP2, GLP3 und ATARI 1029. Da dem 1029 aber das 8. Grafikbit fehlt, unterschlägt der Drucker alle 8 Grafikzeilen die 8. Zeile. Somit scheidet die Hardcopyroutine für den 1029 bereits aus, aber es ist ja kein Problem, das Bild mit einer anderen Routine auszudrucken. Es gibt da viele PD-Lösungen, die einiges leisten. Wer wirklich provessionelle Ausdrucke mit seinem 1029 erstellen möchte, der kann sich ja das Spitzenhardcopyprogramm "Hardcopy 1029" bestellen. Damit ist auch der Ausdruck in verschiedenen Größen mit akzeptabler Geschwindigkeit möglich.
STH

Design Master
Best.-Nr. AT 9 DM 14,80

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 4/94

erscheint Ende Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten